080112
29.00 ש״ח (כולל מע״מ)
באילת 24.10 ש״ח
אוגוסט 2000

WIZ
וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

לגיליון זה מצורף משחק המירוצים "RedLine Racer" על גבי CD-ROM

112 גיליון

- אסטרטגיה במיטבה - EARTH 2150
- מתחרה חדש למאלדר וסקאלי - DEUS EX
- ההמשך כבר כאן - MDK 2
- בפעם המי יודע כמה - SIMCITY 3000 UNLIMITED
- הדור הבא במוסיקה - נגני MP3
- ימיה האחרונים של הפלייסטיישן
- תרבות(?) הספורט ברשת
- המיטב - TRAITOR'S GATE, THE DEVIL INSIDE, MOTOR CROSS, VAMPIRE, FORMULA 1 ועוד ועוד...

תמונת השער מתוך המשחק: Deus Ex

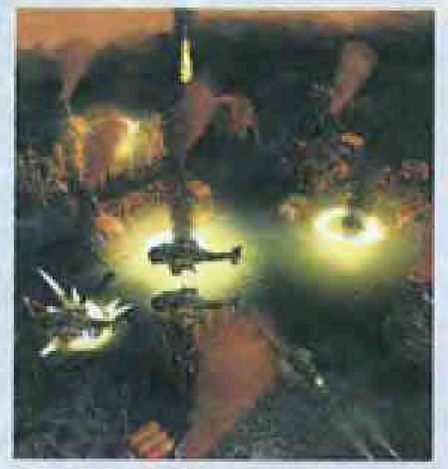
9 770793 992004 08
7 296105 801120
BUG MULTISYSTEM

תוכן העניינים

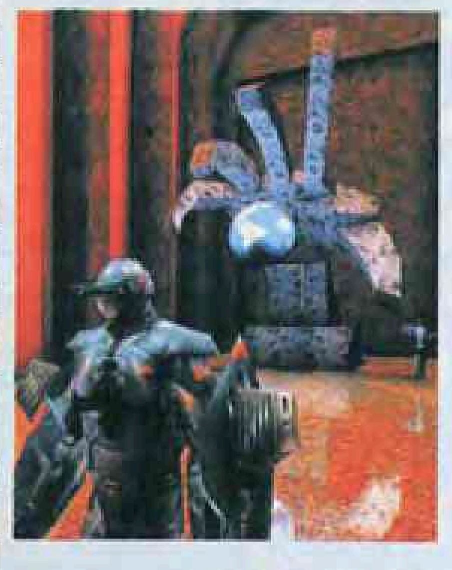
גיליון 112

אוגוסט 2000

- חדשות מעבר לאוקיינוס 4
- הוראות הפעלה: RedLine Racer 7
- חקירה מצולמת: Diablo 2 8
- קצת אחרת 10
- סודות מחדר התמיכה 12
- מחשבה: Simcity 3000 16
- פעולה: Earth 2150 18
- פעולה: Deus Ex 20
- הרפתקה: The Devil Inside 22
- הרפתקה: Vampire 23
- פעולה: Flying Heroes 24
- הרפתקה: MDK 2' 26
- משולחנו של ד"ר וויז 30
- ספיישל: נגני MP3 32
- אסטרטגיה: Dark Riegn 2 33
- אינטרנט: חדשות 34
- אינטרנט: כשהספורט עולה לרשת 37
- הרפתקה: Traitors Gate 40
- ספורט: Motorcross Madness 2 42
- סימולציה: Gunship 44
- ספורט: Formula 1 45
- משחקי טלוויזיה: המשחקים הטובים ביותר 46
- לוח 50
- משחקים באמצע הדרך 52



Earth 2150 - עמ' 18



Deus Ex - עמ' 20

MDK 2 - עמ' 26

עורך ראשי: קובי סיט * עורך: אורן רביב * עורך PC: דויד זילברשטיין * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עורך אינטרנט: גיל שנברג * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: אורית בן טל * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, אורן רביב, קובי סיט, דוד זילברשטיין, ערן פולוסצקי, גיל שנברג, טלי פרידמן, ענת סבט, נתנאל מורי, ליאור אהרוני, גיא אהרון, עידו זילברשטיין ובן מנחם * עיצוב וביצוע גרפי: אריקה שפיגל, עוזי דוה, מיקסם טכנולוגיות בע"מ * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 טל: 03-6171666 פקס: 03-5708174
מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

השחקן במרכז

נדמה לי שאת הימים האלה אפשר לתאר כתקופה שלפני הבום הגדול, לפני הסערה שצפויה לנו מצדם של משחקי המחשב שפשוט הולכים לכבוש כל חלקה טובה בעידן הפס הרחב של האינטרנט, שלא לדבר על הטלוויזיה הווירטואלית.

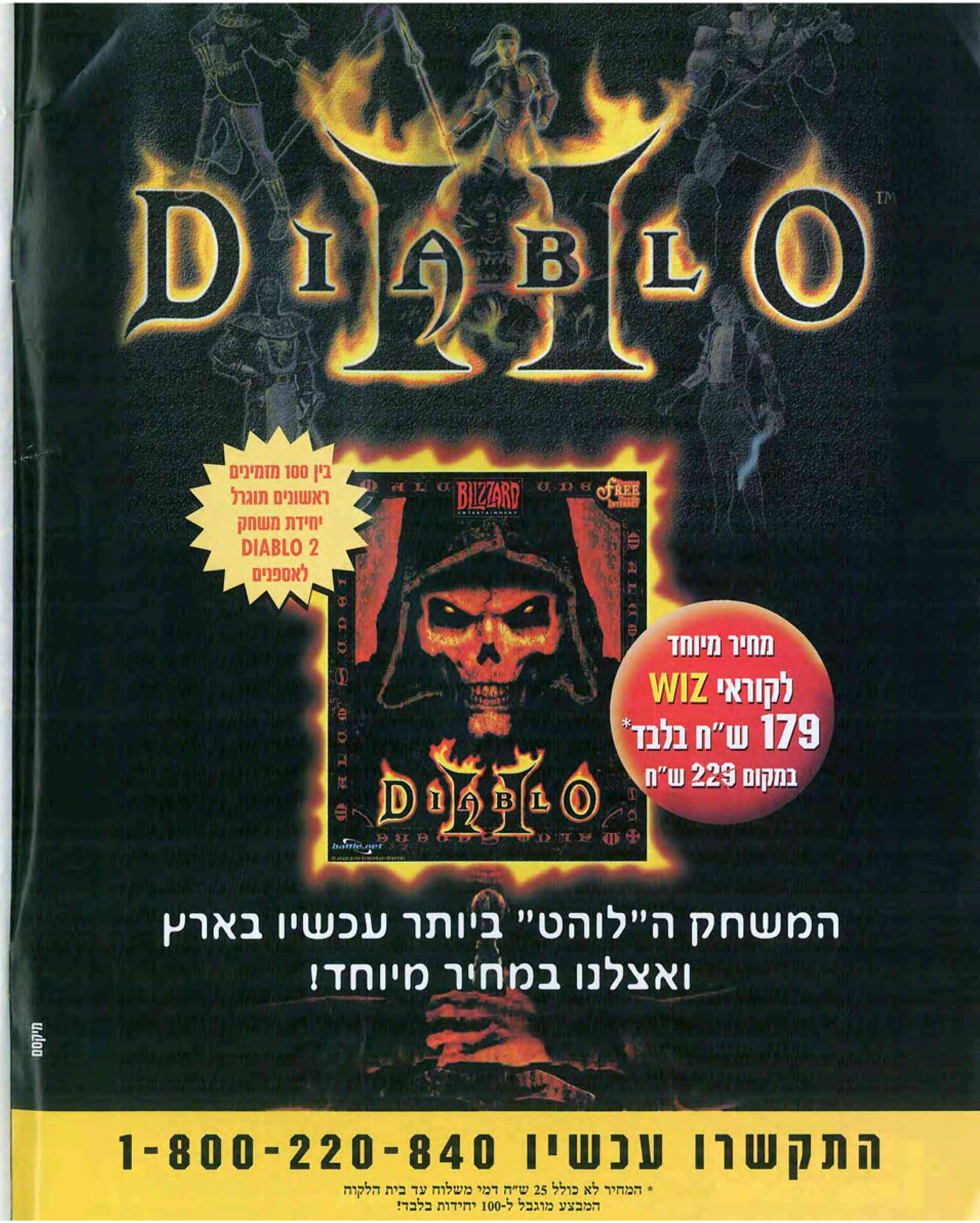
בכל אופן, זה נכון שהמשחקים מדהימים וטובים מדי פעם, אבל כמו שאמר המורה שלי להיסטוריה צריך ללמוד מן העבר; אז הבטתי כמה שנים לאחור ומצאתי את עצמי בוחן את עידן הרנסנס של האומנים הגדולים, של ליאונרדו דה-וינצ'י ומיכאל אנג'לו - של כל אותם אנשי אשכולות שבעצם גילו לעולם דבר חדש ומופלא - מהיום והלאה "האדם במרכז", הוא הדבר המעניין והיצירתי, הוא היצור שעבורו נוצר היקום. עכשיו, אל תבינו אותי לא נכון, אני לא רוצה לפתוח כאן ויכוח עם אנשים שחושבים שיש דברים גדולים יותר מהאדם בעולם שלנו, אבל אני בהחלט חושב שעכשיו תעשיית המשחקים מגלה פן חדש על עצמה - היא בעצם קולטת שהשחקן נמצא בלב העניין, שהוא הדבר החשוב באמת.

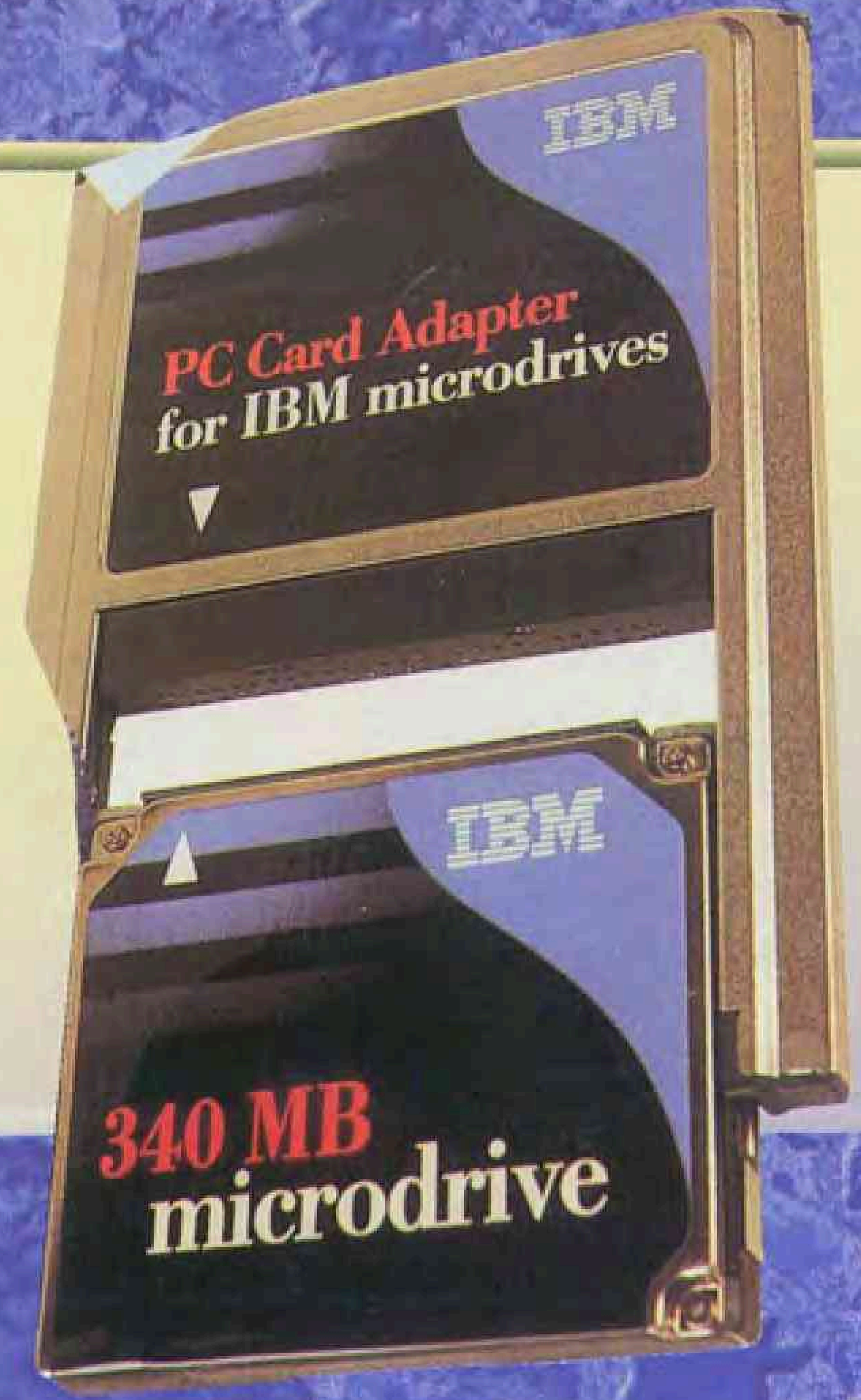
כן, זו הסיבה שהמשחקים הופכים להיות יותר ויותר פופולריים. זאת הסיבה שהולכות להיכנס קונסולות פשוטות לכל סלון וזו גם הסיבה שזה כבר לא כל כך מעניין לדבר על לכידות התנועה של FIFA, כי גרסת 2001 לא הולכת להיראות ממש אחרת מגרסת 2000, וגם אם כן מה שבאמת חשוב היא העובדה שבכל יום מצטרפים למשחק הזה אלפי מעריצים חדשים שרוצים לסובב את הכדור כמו שצריך, לעבור את ההגנה יפה יותר - ובמילים אחרות, השחקן הוא במרכז.

כך גם ביחס לקוייק, לאולטימה ודומיהם ועוד משחקים שיש סביבם קהילות מאסיביות. כולם מחפשים את הגיימר האולטימטיבי - אותו אחד שיודע כל שלב וכל פרט בזירת המשחק - הם הולכים להיות הגיבורים האמיתיים של התעשייה - רנסנס, השחקן במרכז!

קובי סיט

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 13:00-16:00 בלבד.





IBM MICRODRIVE

ככל שמתקדמים יותר בתחום הטכנולוגי הדרישה לקומפקטיות הולכת וגדלה וחברת IBM, כרגיל, איננה נשארת מאחור. הפעם היא הוציאה לאוויר העולם את הכונן הקשיח הקטן ביותר שקיים. ה-Microdrive מתוכנן להפליא ודחוס באריזה של Type II CF, הוא מכיל פלטר 1, שמסתובב ב-4500 rpm, דבר המאפשר תכולה של 340 Mb. עוד נציין, שניתן לחבר את ה-Microdrive ישירות לכל מערכת בעלת חריץ Type II CF (אפילו למצלמה דיגיטלית ואז במקום זיכרון של 32Mb או 64Mb ניתן לקבל תכולה של 340 Mb).

מנורת מחשב ONE TECH ECLIPSE

שעות העבודה והפנאי של רובנו קשורות בבהייה במסך המחשב, דבר העלול במשך הזמן להזיק למערכת הראייה, וכדי לצמצם את הנזקים פותחה על ידי טובי המדענים בתחום מנורת המחשב One Tech Eclipse. המנורה מתוכננת כך שמאמץ העיניים בזמן העבודה מול המחשב יהיה מינימלי מפני שמיקום המנורה הוא על המוניטור והאור אינו מוחזר על ידי המסך. יש לציין שהפחתה יעילה בקרינת המסך ובמאמץ, מערכת הראייה תלויה בכיבוי שאר האורות בחדר.

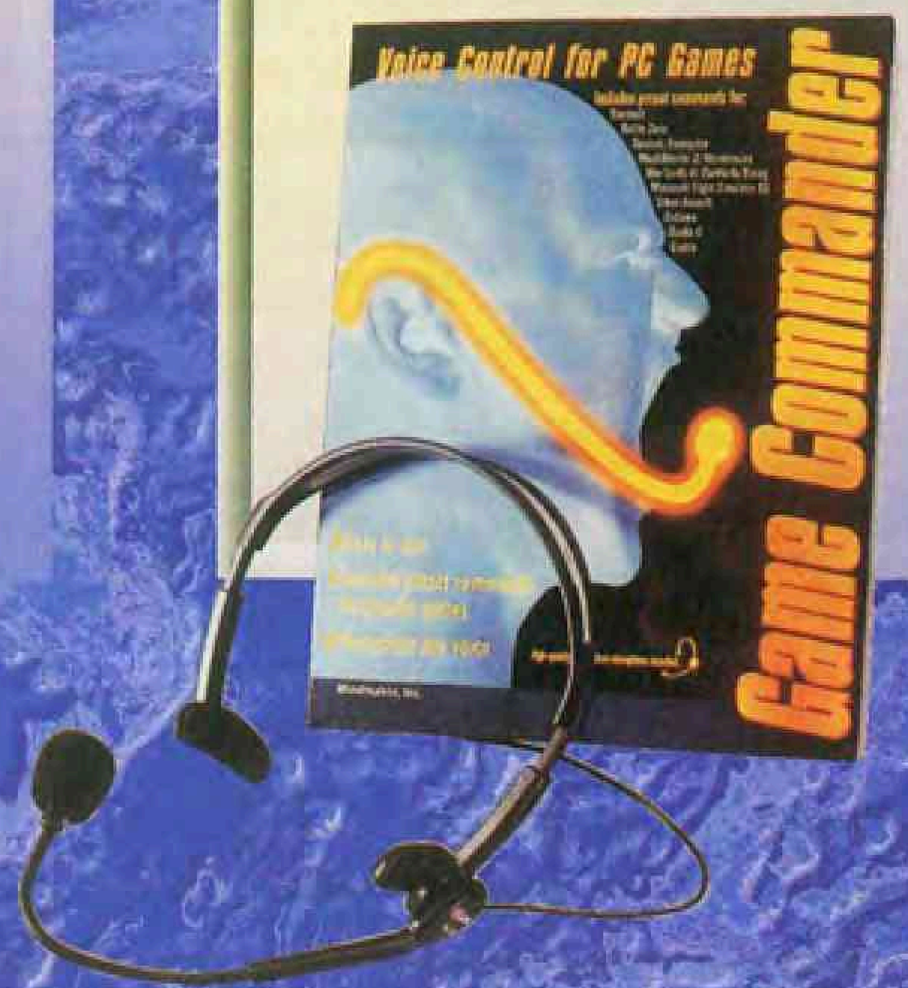
PINNACLE STUDIO PCTV

מערכת Pinnacle Studio PCTV יכולה להגשים חלום לכל במאי מתחיל. זהו מכשיר שמתחבר ל- USB port של כל מחשב אישי, ומאפשר העברה של קטעי וידאו כמעט מכל אנלוג או מקור וידאו (camcorder, VCR וממירי כבלים מסוימים). כמו כן, מערכת Pinnacle Studio PCTV כוללת תוכנה ידידותית מאוד, באמצעותה ניתן לערוך, להשתמש באפקטים ולצרף בין הקטעים שהורדתם למחשב, כאשר את התוצאות תוכלו לשמור כקובצי AVI, MPEG או Real Video וכמובן לשלוח בדואר אלקטרוני וברשת.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

GAME COMMANDER MX

תחום משחקי המחשב תופס מקום מכובד בתרבות הפנאי בכל העולם, ולשחקנים המתוסכלים מלזכור ולהביא אל הפועל את כל ההוראות במשחק כדאי לנסות את ערכת Game Commander MX, המופעלת באמצעות קול. הערכה כוללת תוכנה לזיהוי קול, דוגמאות משחק ומערכת ראש של Labtec. יש לציין שלא ניתן להשתמש ב-Game Commander MX לכל המשחקים, אולם זו בהחלט פריצת דרך בגיוון טקטיקות המשחק והתחלת פיתוח מוצרים משוכללים יותר בתחום.



COREL LINUX OS

Corel Linux OS הוא דגם משופר של התוכנה Linux, שיצאה בשנה שעברה. לעומת Linux, Linux OS מציעה דרך פעולה ידידותית יותר, התקנה מהירה וקלה, גרסת KDE סופר אינטואיטיבית וכלי מיוחד להורדת עדכונים. בכל אופן, רובנו לא ננטוש את תוכנת ה-Windows, אבל גם ידע כללי בתחום הוא דבר חשוב.

מערכות ראש מבית PLANTRONICS

מערכת הראש למחשב האישי מבית Plantronics מגיעה בשלושה דגמים: SR 1 לדיוק בזיהוי קולי ואפשרות לשוחח ברשת באופן ברור ביותר, LS 1 ליצירה והשמעה של איכות קול סטריאופונית במחשב האישי ו-HS 1 להוספת אינטראקציה דרך קול במשחקי מולטימדיה. יש להוסיף שבמערכות הראש האלה ישנם מיקרופונים לביטול רעשים שמאפשרים דיבור טבעי וברור למחשב האישי וברשת, האזנה ל-MP3 ולתקליטורים באיכות סטריאו גבוהה, רמקולים 40mm ותגובת בס דינמית יוצרים תחושת משחק אמיתית יותר וכריות אוזן אווריריות מאפשרות זמן עבודה ממושך ונוח. בקיצור, מערכות הראש של Plantronics מתאימות במיוחד לחובבי המוסיקה ומשחקי המחשב ולפעילים בתקשורת דרך הרשת.

ORB

ORB הוא דיסק שיאפשר לכם לשכות מ-CDR/W, DVD RAM ושאר דרכי אחסון מדיה ובאמצעותו תוכלו לשמור ולהפיץ בקלות ובמהירות (קצב העברת מידע של 12.2Mb/Sec) תמונות, MPEG-2, DV, MP3 Audio, וידאו וכמויות גדולות של נתונים. עוד נציין, שכל דיסק ORB מכיל 2.2Gb, מחירו כ-180 ש"ח ומחיר כונן ORB כ-850 ש"ח.

QUANTEX SM933Z

Quantex SM933z הוא השם החם והמוביל בתחום המחשבים האישיים. מחיר ה-Quantex SM933z כ-13,000 ש"ח, אולם שביעות הרצון ממנו מובטחת במיוחד כאשר הוא מנוצל כמערכת קישור פנימית בחברות מולטימדיה, לתחום הגרפיקה וכשיש צורך לבסיס נתונים רחב ומהיר. Quantex SM933z כולל כונן קשיח 40Gb, nVidia GeForce2 GTS Graphics Board, מוניטור 19 אינץ', מערכת רמקולים מקיפה והוא עמד בהצלחה בכל מבחני הכשירות המעבדתיים (כגון מבחני Business Winstone, CPU Mark, FPU Mark, Graphics Win Mark). כמו כן פצצת התקשורת הזו כוללת בין היתר מעבד Pentium III 933 MHz, 128Mb RDRAM, כונן 12X DVD ROM, אתרנט מהיר ומודם 56K. פרטים נוספים ניתן לקבל באתר האינטרנט של החברה.

INTERNET GUARD DOG PRO

עולם האינטרנט מופלא ומרתק אבל לא חסרות בו גם סכנות חבויות באתרים פופולריים, זרים בחדרי צ'ט, וירוסים ותוכניות זדוניות שעוקבות אחר הפעילות שלכם בכל כניסה לרשת או שגונבות את מספרי כרטיסי האשראי בהם השתמשתם. להגנת הגולשים יצאה תוכנת ה-Internet Guard Dog Pro מבית McAfee, החוסמת מיד עם התקנתה אתרי אינטרנט בלתי כשרים, מספקת בקרה ומונעת שיחות בלתי רצויות בחדרי צ'ט וכניסת הודעות זרות בדואר אלקטרוני. יש להוסיף שערכת Internet Guard Dog Pro כוללת גם את התוכנה האיכותית ועטורת הפרסים Virus Scan שאחראית על ההגנה מפני וירוסים.

בחרו אופנוע, בחרו רוכב, אה... כן, אל תשכחו לבחור גם מסלול, וצאו לדרך במירוץ אופנועים מטורף כנגד השעון או כנגד מתחרים אחרים.

כדי להתקין ולהריץ את המשחק ב-WINDOWS 95/98:

הכניסו את התקליטור לכונן. תפריט ההתקנה יעלה ואז תוכלו לבחור בצורת ההתקנה.

פקודות שליטה

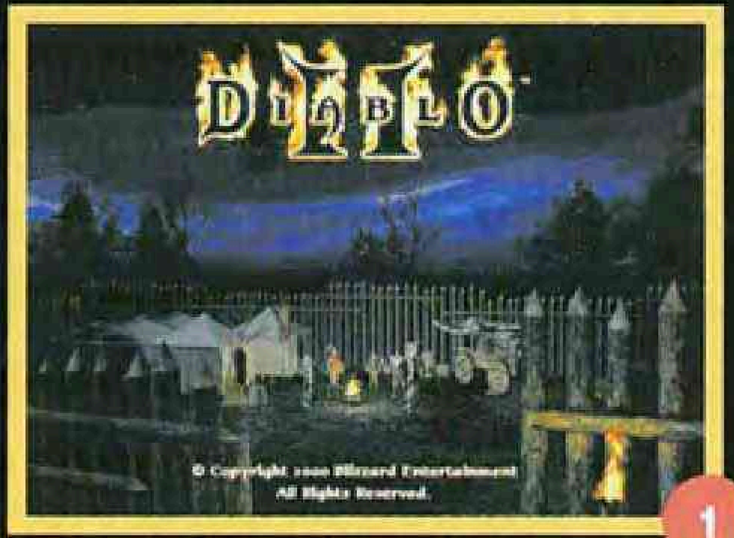
Redline Racer דורש מכם עדינות רבה בכיוון האופנוע הנבחר. תנועות מהירות מדיי יובילו אתכם להתרסק בצורה מפוארת על עמוד התאורה הקרוב או על הסלעים שבצד הדרך.

Shift שמאלי - תאוצה
Ctrl שמאלי - בלימה
חץ ימני - פנייה ימינה
חץ שמאלי - פנייה שמאלה
חץ עליון - העלאת הילוך
חץ תחתון - הורדת הילוך
A - טורבו
Z - איתות

דרישות מעבד מינימליות

- מעבד Pentium 166
- כונן תקליטורים במהירות 4x ומעלה

חצי מהחופש הגדול כבר מאחורינו וזה נתן לחבר'ה כאן בוויז מספיק זמן כדי לשחק יום ולילה ב-Diablo 2 ולהביא תמונות מהמשחק כולו. כפי שאתם בוודאי יודעים, ב-Diablo 2 אפשר לשחק בעזרת אחת מחמש דמויות (בניגוד לשלוש במשחק המקורי), ולכן השתדלנו להביא דוגמאות של כל סוגי הדמות ושל האפקטים והקסמים של אותן דמויות. אגב, האפקטים נראים הרבה יותר טוב ב"זמן אמת" ולא בתמונות, ולכן אנו ממליצים לבחון גם את הדמו של המשחק. תיהנו!



1 החבורה החדשה מתאספת מסביב למדורה.

3 אם כבר דיברנו על הברברי, אז תראו מה קורה כשהוא כועס.

5 אמאזונה או נציגה של הפמיניסטיות?.

2 מסך בחירת הדמות, עם הברברי הענק במרכז.

4 גם לקוסמת יש טריקים לוהטים בשרוול.

6 בעל האוב עוסק באומנות אפלה...

חקירה מצולמת

7 גם כדורי אש מצאו את דרכם לחגיגה.

11 הריסות שמלאות בשלדים.

15 חלק גדול מהמשחק אפל ומפחיד...

8 אפקטים גרפיים לא חסרים ב-*Diablo 2*!

12 מבוכים עתיקים.

16 ולכן טוב שאפשר ליצור קירות אש!

9 המשחק מתרחש במגוון אתרים שכוללים זירה.

13 שטחים פתוחים.

17 נלך עם הפירומניה עד הסוף.

10 בתים בוערים.

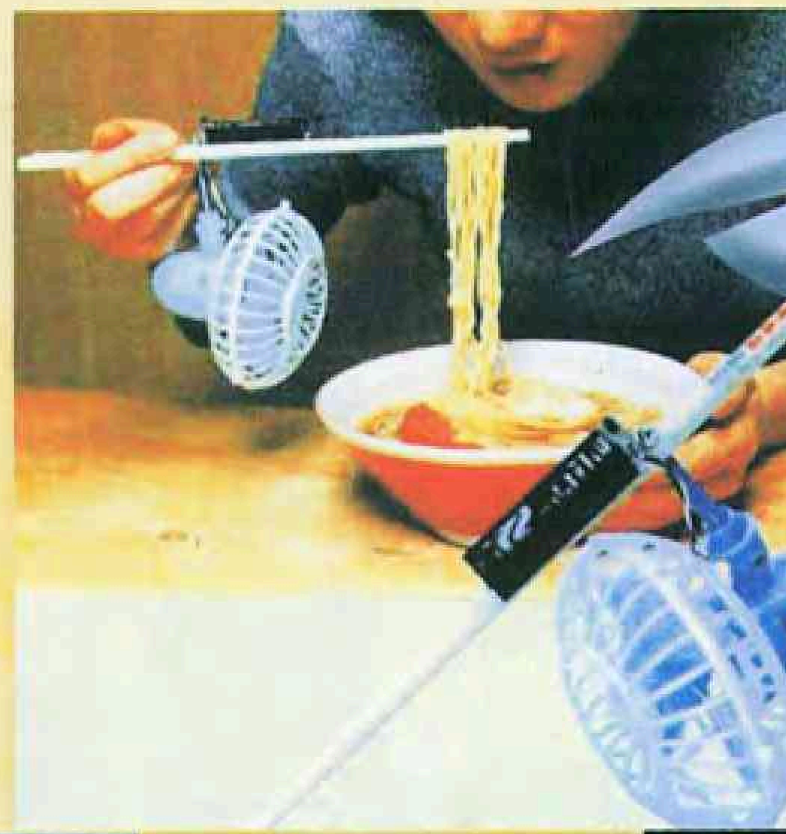
14 רשימו לב לטיפות המים!

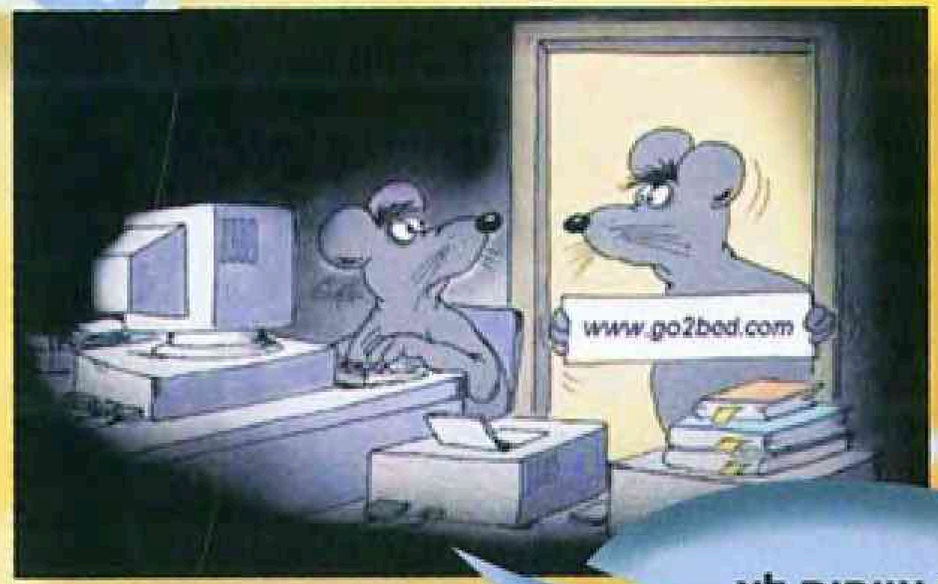
18 הזכרנו שלמשחק יש אפקטים מרשימים?

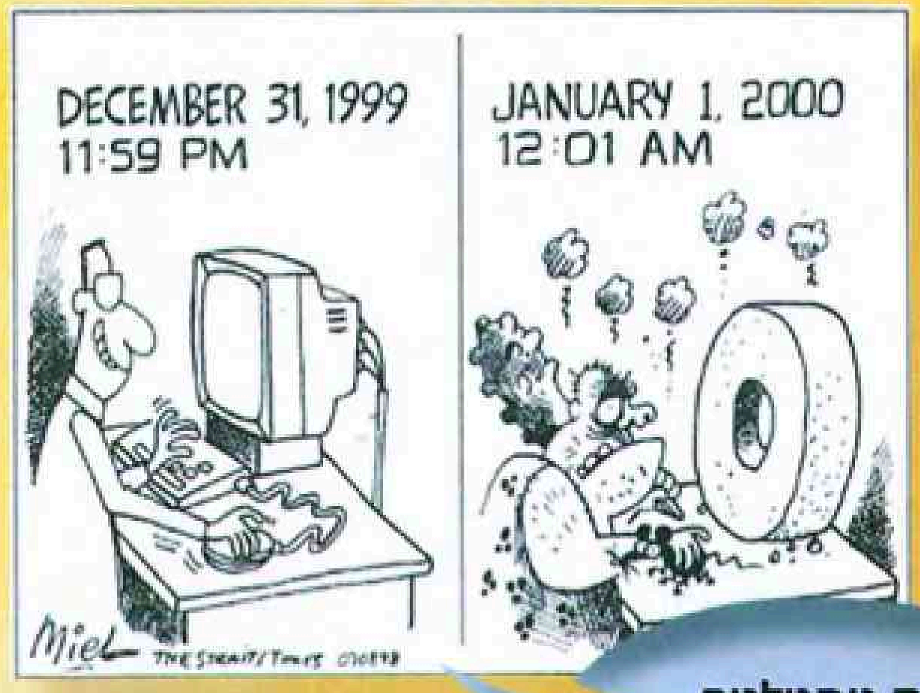
רשמים ותמונות

שוטטה באינטרנט ואספה: ענת סבט

ענת סבט היא כתבת נמרצת ב-WIZ כבר תקופה ארוכה. במשך הזמן הזה (והאמת שגם לפניו), היא נתקלה במספר תמונות שמעידות על המצב הנפשי הרעוע של המצולמים וכן במספר קטעי קומיקס שחשבנו שיהיה נחמד לשתף את הקוראים הנאמנים בדרכם לכתבה על Diablo 2.







סודות מחדר התמיכה

מאת: ערן פולוסצקי

צ'יטים

Earth 215

לחץ על Enter ורשום I_wanna_cheat.
לאחר מכן לחץ שוב על Enter כדי להפעיל אחד מהקודים הבאים:

X-MAS_PACK - תיקון מלא + מילוי תחמושת
FIREWORKS - מוקשים
ARMAGEDDON - גשם מטאורים
NO_MORE_SECRETS - מפה מלאה
NO_ONE_HIDES - מציג את כל היחידות
EAGLE_EYE - מציג הכל
LET_BE_DARKNESS - ערפל
I_LOVE_THIS_GAME - נותן # קרדיטים
I_HATE_LIMITS - קובע גבול קרדיטים ל-#
EINSTEIN 0/1 - חקירה מהירה (0 - מבוטל, 1 - מופעל)
HELP_ME_PLEASE!!!0/1 - חקירה מהירה לשחקן בלבד (0 - מבוטל, 1 - מופעל)

THE_HAMMER_OF_THOR - הורג את כל האויבים בטווח 8
MASSACRE - מחסל הכל בטווח 8
SEE_YOU_NEXT_LIFE - הורג אויב נבחר
HASTA_LA_VISTA_ENEMIGOS - מחסל יחידות או חפצים גלויים
BAD_TIME_BAD_PLACE - פוגע בכל היחידות הסמוכות

Daikatana

הפעל את המשחק בעזרת שורת הפקודה +set console 1. לחץ על המקש כדי להציג את חלון הקונסולה ואז הקלד CHEATS ON כדי לאפשר את מצב הצ'יטים. לחלופין, אתה יכול להפעיל את המשחק בעזרת שורת הפקודה +set console 1 +set cheats 1. לאחר מכן, הכנס אחד מהקודים הבאים לחלון הקונסולה במהלך המשחק כדי להפעיל את הצ'יט המתאים. שים לב: צ'יטים עובדים רק לאחר שהתחלת משחק חדש ואי אפשר להשתמש בהם במשחקים שמורים.

GOD - מצב אל
HEALTH 100 - תוספת בריאות (אפשר לרשום 100 או יותר)
BOOST POWER - תוספת כוח
BOOST ATTACK - תוספת התקפה
BOOST SPEED - תוספת מהירות
BOOST ACRO - תוספת Acro
BOOST VITALITY - תוספת Vitality
BOOST ALL - תוספת להכל
WEAPON_GIVE_# - בחירת נשק (במקום # רשום מספר בין 10 - 1)
G_UNLIMITED_AMMO 1 - תחמושת בלתי-מוגבלת
MASSACRE - חיסול כל המפלצות בשלב הנוכחי

NOTARGET - היעלמות
RAMPAGE - מצב Rampage
NOCLIP - אין Clipping
CAM_TOGGLE - מעבר בין שלושה מצבי מצלמה
CAM_NEXTMON - מצלמה מתמקדת במפלצת הבאה
CAM_NEXTSIDEKICK - מעבר בין המלווים בשלב
SCREENSHOT - לכידת מסך
TIMESCALE - שינוי מהירות המשחק ל-# (1.0 זו ברירת המחדל)
MAP - בחירת שלב
CONNECT - חיבור לשרת
DEVELOPER 1/0 - הודעות מנוע משחק מופעלות/מבוטלות

FLUSHMAP 1/0 - טעינת מפה עם/בלי זיכרון מטמון
R_SPEEDS 1/0 - הצגת/הסתרת מהירות Render
R_DRAWFLAT 1/0 - הצגת/הסתרת פוליגונים שטוחים
R_FULLBRIGHT 1/0 - מפת אור על משטחים מופעלת/מבוטלת
GL_POLYLINES 1/0 - הפעלת/ביטול ציור קווים (לא זמין על מאיצי Voodoo)
CHEATS - ביטול הצ׳יטים

טיפים

Imperium Galactica 2: Alliances

המפתח להצלחה במשחק הוא ניהול נכון של הכסף. אל תבזבז כסף סתם. אל תחקור ותייצר טנקים עד שאתה מוכן לכבוש כוכבי אויב.
השתמש באפשרות ה-Autobuild כדי לפשט את המשחק.
כאשר אתה נתקל באימפריה יריבה, שלח לוויינים לכוכבים שלה כדי לחקור את ההתקדמות הטכנולוגית שלה.
בקר מדי פעם באתר המשחק (http://www.imperiumgalactica2.com) של המפתחת Digital Reality כדי להוריד תוספות חדשות, משימות ומצב Skirmish. בנוסף, יש שם גם תוכנת-עזר שמאפשרת לשחק ברזולוציה גבוהה (מ-640x480)!

Airport Tycoon

הבניינים שאתה צריך כדי לקבל חוזים: טרמינל נוסעים שמחובר לדרך ראשית, מטוס שנמצא קרוב לשער הטרמינל, מגדל פיקוח ומסלול המראה. כדאי גם להוסיף בנייני תחזוקה, מגרשי חנייה, משרדי הנהלה ותחנת כיבוי אש ברגע שיש לך מספיק כסף.
אם אתה לא מוצא את מגדל הפיקוח בתפריט הבנייה, אל תיבהל. חלק מהבניינים הופכים לזמינים רק בשלב מאוחר יותר של המשחק.
רוב החוזים שמוצעים לך הם נמוכים במכוון, כך שאתה בדרך כלל יכול לסרב לפחות פעם אחת ולנסות להשיג חוזה טוב יותר בהמשך.

EverQuest: The Ruins of Kunark

צור דמות חדשה כדי לחקור את היבשת החדשה לפני שאתה מביא את הדמות הקיימת שלך. Kunark עלולה להיות מסוכנת, גם עבור דמויות בדרגה גבוהה. שומרי העיר יילחמו בדרואידים ובדמויות אחרות שלובשות צורת זאב ולכן כדאי לך

להסיר את הקסם כאשר אתה מתקרב לעיר. גזעים אפלים (trolls, ogres, dark elves) מותקפים בידי שומרי Iksar, ולכן אם אתה משחק גזע כזה כדאי לך לקפוץ מהספינה ולשחות למקום בטוח כאשר אתה מגיע ל-Kunark. אפשרות נוספת היא לבקש ממישהו שיבצע Teleport עבורך.

Tachyon: The Fringe

השתמש באפשרות ה-Slide כדי להתחמק מטילים שנמצא מאחוריך או כדי להתרחק מחלליות אויב ועדיין להשאיר אותן בכוונת שלך. פשוט החזק את מקש ה-Q בזמן שאתה נע לכיוון כלשהו. אגב, זה גם יעזור לך לפנות מהר יותר.
אם יש חללית אויב על הזנב שלך, אתה

תמיד יכול להשתמש במבערים האחוריים (Z) או להפוך את המבערים האחוריים (Tab–Z) כדי להפוך את המצב ולהגיע אל מאחורי חללית האויב. הטריק הזה עובד מצוין מכיוון שהפיכת כיוון המבערים מתבצעת בצורה מהירה יותר מאשר בסימולטורי חלל אחרים. אם תלמד להשתמש ב-Slide ובטיסה ברוורס, כישורי הקרב שלך ישתפרו פלאים.

אל תוותר על ה-Chatter cannon רק מכיוון שהוא משתמש בקליעים. הוא יכול ליצור חורים בשריון של אויב מהר יותר מלייזר. בשילוב עם נשק שמבוסס על אור (כדי להוריד את מגני האויב) אתה יכול להוריד בעזרתו חללית אויב מהר יותר.

כאשר ה-Solaris Torpedo הופך לזמין, נסה אותו. קצת קשה לשלוט בו, אבל הוא שווה את זה. ה-Solaris שואב כוח מהחללית כדי להכות חזק יותר באויב. ככל שאתה מחזיק את ההדק לפני השיגור, כך הטורפדו מקבל כוח רב יותר, אך כך אתה גם מאבד כוח מהמגנים ומהמנוע. שים לב: ה-Solaris לא מונחה, ולכן קשה להשתמש בו בקרבות מהירים, אך כדאי להשתמש בו נגד חלליות גדולות ואטיות.

Armies of Armageddon: WDK 2K

נסה ליצור חפיפה בקו האש של היחידות שלך. ודא שהן יכולות לשמור אחת על השנייה. כאשר הסיירים שלך מגלים אויב, חשוב ששאר הכוח יימצא בעמדה טובה כדי לתקוף אותם.

המשחק כולל מגוון של כלי נשק, וכדאי לך להשתמש בהם בתבונה. לדוגמה, שמור על משגרי הרימונים בקו האחורי. כך הם יכולים לירות מעבר לראשי החיילים שלך ומעבר למכשולים - וזו תכונה ייחודית למשגרי הרימונים.

רובוטים מסוג Comstruck הם כלי נשק מצוינים, אך לא כדאי למקם אותם בחזית. האויב נוטה למקד את האש שלו על האיום הקרוב ביותר, ואם הם יהיו בחזית הם לא ישרדו זמן רב. הובל את הכוח עם חיילים, ומאחוריהם מקם את ה-Comstruck.

Shogun: Total War

וכור שה-Yari Ashigaru הם לא יותר מאשר אוסף של איכרים לוחמים, החמושים בצורה עלובה וכמעט ולא מוגנים. לפיכך, ה-Yari Ashigaru נוטים לברוח מקרבות כאשר הם ניצבים מול כוח עדיף. עליך לנצל ידע זה, ולמקם אותם באגפים או

מאחור כדי להגן על הקשתים שלך.

כאשר מגיעים לממלכה סוחרים פורטוגזים, צור איתם ברית. הם יאפשרו לך לחמש את הכוחות שלך באבק שריפה ובהמשך להקים מפעלי נשק.

זה תמיד רעיון טוב לרגל אחר האויבים שלך לפני שאתה תוקף אותם. שלח מרגל או שליח אל טריטוריית אויב כדי לברר פרטים על עוצמתו.

SimCity 3000: Unlimited

התחל את המשחק לאט לאט ואל תתרחב יותר מדיי. זכור שאתה בונה עיר ולא חברת הייטק, ורק קצב מתון ינצח עבורך במירוץ בסופו של דבר.

נסה לפתח קשרים עם ערים שכנות כבר

בשלב מוקדם. ודא שיש לך מקום מספק לאגירת זבל, כדי שתוכל לטפל גם בזבל של ערים שכנות. נכון, זה מסריח, אבל זה מכניס לא מעט כסף.

אפילו אם שיחקת המון ב-SimCity 2000 וקודמיו, כדאי לך לקרוא את חוברת המשחק. קיימים במשחק מספיק שינויים כדי להרוס חלק מהאסטרטגיות הישנות.

Aliens vs. Predator: Gold Edition

במשחק מרובה משתתפים, כדאי לבני האדם לעמוד גב-אל-גב ולהיות מוכנים לכל דבר. כדאי גם שחלק יכסו את הרצפה, בזמן שאחרים יצפו בתקרות.

אם אתה משחק כ-Predator, קח את הזמן. השתמש ב-Blaster על ה-Aliens, וב-Spear Gun או ב-Shoulder Launcher כדי לחסל בני אדם.

Evolva

נהל את השדרוג של כל הציידים שלך בזהירות. זכור היכן השארת בשר, ושלח את הציידים החלשים שלך לשם.

שדרג את הציידים שלך בכיוונים שונים. זכור שאתה מעדיף יחידה מגוונת, כאשר כל צייד מתמחה בתחום מסוים, ולא צוות שמורכב מסוג דמות אחד בלבד.

רובה ה-Goo יורה חומר דליק בעזרתו אתה יכול לכסות אויבים. עבור ללהביור אם אתה מעדיף את ה-DNA צלוי היטב.

Earth 2150

כאשר משימה מסתיימת, ודא שפינית את כל היחידות הניידות שלך לאזור הבסיס הראשי. אמנם זה גוזל זמן משעון המשחק, אך זה מאפשר לך להשתמש שוב ביחידות אלו במשימות הבאות.

בחלק מהמשימות משתלם להמשיך לחפור, גם כאשר מטרות המשימה הושגו. זכור שאחד היעדים המרכזיים שלך הוא לצבור 100,000 יחידות מינרלים, כך שתצטרך כל טיפה שאתה יכול להשיג.

Ground Control

השתדל לשנע את החיילים ממקום למקום בעזרת ה-Command APC כדי לוודא שהם נעים למטרה במהירות ובביטחון.

סייר באזור שנמצא מסביב למטרות שלך לפני שאתה תוקף. הידיעה לאן אתה צריך להגיע ואיך אתה מתכוון להגיע לשם היא למעשה חצי מהקרב.

קבע נקודות ציון מסביב למקומות מסוכנים או מסובכים כדי שהיחידות שלך לא ייתקעו או ייכנסו למארב.

השתמש בכלים המעופפים שלך בתבונה, מכיוון שהם הסוג היחידי שאי אפשר לטעון מחדש.

השתמש ב-APC כדי לטעון את החיילים שלך כמה שיותר.

Daikatana

מצא מקום בטוח לשמור את המלווים שלך בזמן שאתה חוקר אזורים, ואז זמן אותם לצדך.

רכך מטרות בעזרת כלי נשק רגילים ואז תקוף בעזרת ה-Daikatana. כך תקבל את אותה כמות ניסיון עם הרבה פחות עבודה.

הכישורים היחידים שאתה ממש חייב הם ה-Power וה-Attack.

קח את הזמן לחקור כל פינה בשלבים. חפצים יקרי-ערך חבויים בכל אחד מהם.

הקשב לקולות המשחק, מכיוון שהם מספקים רמזים על הסביבה. לדוגמה, אם אתה שומע קולות של פעימת לב, אתה יכול לדעת שתוספת של 100 בריאות נמצאת בקרבת מקום.

שמתם לב שהכתובת במסגרת הזו לא השתנתה כבר הרבה מאד זמן?
אז רק בשביל אותם חברה שמתמידים וקוראים גם את המסגרת הזו, החלטנו לשנות את הנוסח הרגיל.
הכוונה, לעומת זאת לא השתנתה. אז אם יש לכם בקשות מיוחדות לערן: צ'יטים, טיפים או עזרה בתכנות, תוכלו לשלוח זאת ל"וויז", ת.ד 2409, בני ברק, מיקוד: 51114.
בנוסף יש לנו גם פקס, שמספרו 03–5708174. אנחנו מציצים בו כמה פעמים ביום, כך שאין מה לדאוג.
הכי חשוב, אל תשכחו לציין על בקשותיכם "עבור סודות מחדר התמיכה".

אסטרטגיה

SIM CITY 3000 UNLIMITED

זה לא נגמר

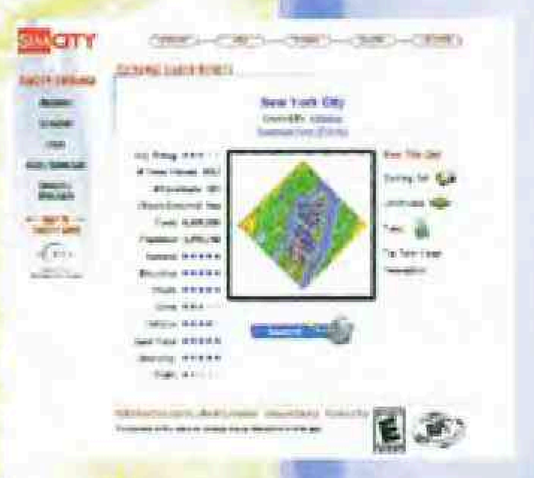
מאת: גיא אהרון

מעריצי SimCity הם עוף מוזר. הם יכולים לשבת שעות עם הערים הבדיוניות שלהן, לתכנן, לבנות ולנהל אותן בלי סוף. בשביל אלה יצרה חברת Maxis את SimCity 3000 Unlimited. לא מדובר במשחק חדש בסדרה, אך גם לא בערכת הרחבה. מדובר במשחק שעומד בפני עצמו, כשניתן להתייחס אליו כאל מעין גרסה נוספת ומשופרת של SimCity 3000, אך עדיין לא ממש משחק חדש.

שינויים בהרגלי בנייה

דברים רבים שהיו קיימים ב-SimCity 2000 ואז נעלמו באופן מסתורי כשהופיע SimCity 3000, חוזרים ומופיעים במשחק זה. שוב חוזרים אלינו התרחישים וניתן לערוך את שטח הקרקע בזמן יצירת העיר. כמו כן, נוספות כאן שתי ערכות חדשות של מבנים: אירופאית ואסיאתית, מפלט מרענן מהמראה האמריקני של המשחק עד עתה. הערכה האסיאתית יפה במיוחד ומצליחה לשחזר את הדגש על בנייה אנכית, שניתן למצוא בערים כמו הונג-קונג. גורדי השחקים האסיאתיים, העשויים זכוכית ופלדה, הם ללא ספק הדבר הכי שווה במשחק הזה. עם סוגי הבניינים החדשים ניתן לשחקן חופש גדול יותר להתאים אישית את העיר שלו. חבל רק שהיועצים השונים בערים אינם משתנים בהתאם לסוג העיר שאתה בוחר.

עוד תוספת חביבה היא כל האסונות החדשים העלולים לפקוד את העיר שלך - החל ממכת ארבה ועד לפסולת חלל רותחת שנוחתת על העיר. האסונות החדשים ישמחו בעיקר את השחקנים הסדיסטים, אלה שאוהבים להתעלל בתושבי הערים שלהם, אך גם לשאר השחקנים תינתן ההזדמנות להתמודדות טקטית עם בעיות חדשות.



בנוסף לבניית הערים הרגילה, יש ב-13 SimCity 3000 unlimited תרחישים, המקציבים זמן מוגבל להגשמת משימה כלשהי. התרחישים מביאים מצבים מסוגים שונים, החל מפשע גואה במוסקבה וכלה בהכנות לגביע העולם בסאול. בנוסף לתרחישים המוכנים, כלול במשחק עורך, אשר מאפשר לך ליצור תרחישים משלך. הקישור לאתר של Maxis, הכלול במשחק, יאפשר לך להחליף ערים בנויות ותרחישים עם שחקנים אחרים.

החידושים שבמשחק אינם משפיעים ממש על השתלשלות ה"עלילה", שנשארה דומה מאוד למשחק המקורי. כמו קודם, אתה אחראי על יישוב אזורים לתעשייה, למסחר ולמגורים ועליך לספק להם מים וחשמל. כמו כן, עליך לדאוג לתושבים שלך ולעזור להם לשפר את רמת החיים שלהם על ידי חינוך, תחבורה, בידור וביטחון. היועצים העירוניים התווספו ב-SimCity 3000 כדי לסייע לך בדרכך, וביחד עם ההודעות השימושיות - ולעתים משעשעות - המופיעות בתחתית המסך, הם עוזרים לך לתפקד טוב יותר בשלל תחומי האחריות.

שחקנים שרופים של SimCity, ייהנו, ללא ספק, מהחידושים שהוא מביא איתו. למתחילים, שלא התנסו ב-SimCity 3000 המקורי, הוא מומלץ גם כן. אלה שנמצאים בין שני הקצוות האלה, ירגישו אולי, שהמשחק לא מחדש מספיק ביחס לקודמו ולכן לא מצדיק רכישה. אך כאשר מביטים על המשחק כעומד בפני עצמו, אין ספק שמדובר בסימולציית ערים טובה וממכרת, כמו תמיד.

WIZ EXPRESS

בעד:
מכיל את כל הדברים הטובים מהמשחק הקודם, ומוסיף תרחישים חדשים, אסונות חדשים וסוגי בנייה חדשים ויפים.

נגד:
אין חידושים ממש מרעישים היחס ל-SimCity 3000

קהל יעד:
שחקנים שרופים של SimCity וגם אלה שרוצים להתנסות.

EARTH 2150

2150: אסטרטגיה בחלל

מאת: ערן פולוסצקי

חודש וקצת כבר עברו מאז תחילת חופשת הקיץ ואני משער שאתם שורפים את שעות הפנאי הרבות שלכם על אחד משני סוגי משחקים: אסטרטגיה (Ground Control, Shogun), או פעולה/משחק תפקידים (Diablo 2). ובכן, הכתבה הזו היא עבור אלו מכם שלא מכורים ל-Diablo 2 ומעדיפים את המחשבה והתכנון של משחקי אסטרטגיה. לאחר משחקים מצוינים כמו Shogun ו-Ground Control באמת שקשה לצפות למשהו חדש ומפתיע, אבל זה בדיוק מה ש-Earth 2150 מצליח לעשות ועל כך נדבר בכתבה זו.

סיפור העלילה של Earth 2150 הוא חביב למדיי. עד שנת 2150 התחלקה אוכלוסיית העולם לשלושה פלגים עיקריים: ה-Eurasian Dynasty (ED), ה-United Civilized States (UCS) וה-Lunar Corporation (LC). שני הפלגים הראשונים נאבקים על שליטה בכדור הארץ, בעוד שחברי ה-Lunar Corporation העדיפו לברוח מהמאבק והם חיים כבר שנים רבות על גבי הירח. כאילו שלא היו לנו מספיק צרות, החל פתאום כדור הארץ להתקרב לשמש במהירות מדאיגה, תוך שהוא מושך עמו גם את הירח. כעת, לשלושת הפלגים יש בדיוק 183 יום כדי לברוח ולהקים בסיס על מאדים אם הם רוצים להציל את עצמם. החיים קשים בעתיד, לא?

מה אתה, השחקן, יכול לעשות כדי לעזור לאחד משלושת הפלגים? ובכן, המטרה שלך היא לברוח מכדור הארץ (או מהירח) לפני המפגש עם השמש, וכדי להשיג מטרה זו עליך לאסוף מספיק כסף כדי להעביר את אנשיך למאדים. אם תבחר לשחק ב-UCS או ב-ED, יהיה עליך לגייס לפחות מיליון קרדיטים, אך אם תבחר לשחק ב-LC יהיה עליך לגייס רק 500,000. ממה נובע ההבדל? ובכן, אוכלוסיית LC היא מתקדמת מבחינה טכנולוגית, אך יש לה חסרונות שידונו בהמשך (כמו הצורך להגיע מהירח לכדור הארץ כדי להקים מכרות).

הסיפור הרגיל

בתחילת המשחק אתה מקבל בסיס מתפקד ופעיל ועליך להתקדם ממקום למקום תוך כדי איסוף משאבים. כדי להגן על השטחים שמכילים את המשאבים, יהיה עליך להקים בסיס משני ולטפל בכל האקשן בשני הבסיסים. כדי להקל עליך להתמודד עם המצב (ועם פני השטח התלת ממדיים), אתה יכול לבחור לצפות בפעולה ממגוון של זוויות צילום. זה אולי נשמע מייגע בהתחלה, אולם מתרגלים לזה במהירות.

העובדה שיש במשחק מספר בסיסים מחייבת אותך לנהל אותם בתבונה. אמנם אתה יכול לשלוח את כל המשאבים שאתה מצליח לאסוף לבסיס שלך בחלל, אך בדרך כלל עדיף לשמור על הקרדיטים כדי לבנות יחידות, לחקור טכנולוגיות חדשות או להגן על הבסיסים הקיימים. אם תפשל - תמצא את עצמך ללא כסף, כאשר גדודים של יחידות אויב פולשים לבסיס שלך.

בדומה לשאר משחקי האסטרטגיה שיצאו לאחרונה, גם ב-Earth 2150 היחידות שלך ממשיכות איתך ממשימה למשימה, בזמן שהן צוברות ניסיון עם כל קרב. התוספת הזו לז'אנר האסטרטגיה בהחלט מוסיפה ריאליזם למשחק. הרי כולנו מעדיפים להילחם עם היחידות האהובות עלינו, שמנוסות כבר בקרב ומפספסות פחות, מאשר לקבל כלי מלחמה חדשים ללא הרף.

אם כבר דיברנו על היחידות במשחק, אז כדאי להזכיר גם שב-Earth 2150 קיימת אפשרות מחקר, המאפשרת לך לבנות יחידות חדשות בהתאם לטכנולוגיות שחקרת. בכל פעם שתחקור שילדה חדשה או נשק חדש, תוכל להשתמש בהם כדי ליצור יחידות מתקדמות יותר המשתמשות בטכנולוגיה הזו. היחידות שלך יכולות לנוע על פני האדמה, באוויר או בים ולמרות מה שזה נשמע, יצירת יחידות חדשות היא משימה פשוטה למדיי: אתה פשוט בוחר שילדה ונשק כרצונך וכלי המלחמה החדש שלך כבר מוכן לייצור.

אלוהים נמצא בפרטים הקטנים

מבחינת הגרפיקה, Earth 2150 הוא פנינה אמיתית. פני השטח נראים פשוט מעולה ורמת הפירוט של היחידות והבניינים היא מבין הגבוהות ביותר שנראו אי פעם במשחק אסטרטגיה. אולם מה שבאמת מייחד את המשחק הוא תשומת הלב שניתנה גם לפרטים הקטנים ביותר. העשן היוצא מתחנות הכוח שלך נע עם הרוח, את אורות הבסיס אפשר לכבות ולהדליק וניתן אפילו למקם כלי נשק אוטומטיים על בניינים. אפילו התפריטים במשחק מותאמים במיוחד לכל אחד משלושת הפלגים. גם סביבת המשחק של Earth 2150 מציאותית מאוד וכוללת מחזורי יום/לילה, אפקטים של מזג אוויר ואפילו התחממות גלובאלית שמתגברת ככל שמתקרבים לשמש.

השליטה במשחק נראית מורכבת בהתחלה, אך מתרגלים אליה במהרה. חוץ מזה, הסיבה למורכבות הזו היא שהמשחק מציע כל כך הרבה אפשרויות, מה שבהחלט מוסיף להנאה מהמשחק לאחר שלב הלמידה הראשוני. מערכת התפריטים של המשחק נראית מורכבת, אך אלו מכם ששיחקו בעבר במשחקי אסטרטגיה לא יתקשו להתחיל במשחק ולשלוט מיד ביחידות. מערכות האימון של המשחק משלימות את התמונה ומלמדות את השחקן להשתמש בשאר האפשרויות במהירות ובקלות.

מערכת הניווט של היחידות ב-Earth 2150 היא טובה למדיי וזאת בניגוד למשחקי אסטרטגיה רבים אחרים. היחידות מבצעות את ההוראות שניתנו להן, אך גם דואגות לשמור על עצמן במהלך הקרב או כאשר אתה משאיר אותן ללא הוראות. לא שמערכת הניווט הזו היא מושלמת (כבר קרה שיחידות שלי עקבו אחרי אויב פצוע ומצאו את עצמן באמצע בסיס אויב, עם המוני יחידות מסביבן), אולם האינטליגנציה המלאכותית של היחידות היא בהחלט מבין הטובות שראיתי.

לעשות ZIP לכתבה

Earth 2150 הוא באמת משחק מיוחד, וזאת אולי הסיבה שבגללה אני מרגיש שיש לי עוד המון דברים לספר בנוגע אליו, אך המקום אוזל לי במהירות. טוב, לפני שנסכם נזכיר רק את המשחק מרובה המשתתפים (מצוין ומאוזן), את השליטה הפשוטה במצלמה, את פס הקול המעולה, את האיזון שקיים בין היחידות, את ההרגשה השונה של כל אחד משלושת הפלגים ואת השימוש האסטרטגי שאפשר לעשות בפני השטח התלת ממדיים (בניית גשרים, חפירת מנהרות ועוד).

Earth 2150 נשמע כמו משחק מושלם, אך יש לו מספר חסרונות קטנים שגורעים מההנאה הכמעט מושלמת:

ראשית, המטרות של המשימות לא ברורות לחלוטין ולעתים צריך לנסות כל מיני אפשרויות לפני שמבינים את כוונת מתכנני המשחק. שנית, המשחק מחייב מחשב חזק ואם אין לכם מחשב כזה ואתם מעדיפים לוותר על איכות הגרפיקה או על האפקטים - תפסידו חלק ניכר מהנאת המשחק. לסיום, האפקטים הקוליים של היחידות נשמעים טיפשיים משהו והאפקטים במשחק נשמעים עמומים, כאילו מישהו רצה שקולות הקרב לא יפריעו לקו המחשבה שלנו.

לסיכום, Earth 2150 הוא משחק אסטרטגיה מעולה, שבאמת מנצל את נפלאות התלת ממד כדי להוביל את הז'אנר ולהכניס בו חיים חדשים. אמנם צריך להשקיע קצת זמן כדי לשחק בו בצורה הטובה ביותר, אך הוא בהחלט שווה את זה, ויש לו עומק ותחכום שלא ראינו כבר זמן רב. מומלץ בחום!

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מעולה, יחידות "אינטיליגנטיות", עולם תלת ממדי מפורט, שליטה פשוטה במצלמה, שלושה פלגים ייחודיים ורמת פירוט גבוהה.

נגד:
דרוש מחשב חזק, מטרות לא ברורות לחלוטין, אפקטים קוליים עמומים.

קהל יעד:
חובבי אסטרטגיה שרוצים לחוות את האפשרויות האסטרטגיות שמציע עולם תלת ממדי.

Deus Ex

המתחרים של מאלדר

מאת: ערן פולוסצקי

Deus Ex הוא משחק הרפתקה/פעולה המבוסס על מנוע ה-Unreal ומשלב ירי, התגנבות ומשחק תפקידים. במשחק ישנם הרבה רגעים יפים, אולם המשחק סובל ממספר בעיות המונעות ממנו להפוך למשחק גדול באמת. למען האמת Deus Ex היה יכול להיחשב בקלות כאחד המשחקים הטובים ביותר שיצאו לאחרונה, אם רק היינו יכולים לעצום עין ולהתעלם מבעיותיו. אז האם שווה לרכוש אותו למרות חסרונותיו? למה שלא תקראו את הכתבה ותחליטו בעצמכם?

עולם המשחק של Deus Ex הוא מקום קודר ואפל, בו אלימות ושקרים הם טבע שני עבור האוכלוסייה. מקום בו הפאראנויה שולטת וקנוניות מרושעות נרקמות על ימין ועל שמאל. מקום דומה מאוד ל-System Shock, אם חושבים על זה. למעשה, Deus Ex מרגיש כמו המשך של System Shock - וזה דבר טוב!

האמת, הדמיון הזה לא מפתיע אם מתחשבים בכך ש-Warren Spector, יוצר המשחק, עמד גם מאחורי תכנון System Shock ו-Thief. ספקטור דאג לשלב את מיטב האלמנטים של המשחקים הללו יחד עם כל תיאוריות הקונספירציה המוכרות לאנושות (ועוד כמה שלא) כדי ליצור משחק מדע-בדיוני איכותי באמת.

או"ם שמום

ב-Deus Ex אתה נכנס לדמותו של J.C. Denton, סוכן או"ם, העובד באגף העוסק במלחמה בטרור. Denton הוא למעשה בן לדור מתקדם של בני אדם משופרים. היכולות של Denton ישתנו בהתאם לשדרוגים שתבחר לו: החל בראיית לילה, דרך עור חסין לכדורים ועד מפעל נאנו קטן בגולגולת שלו, שמייצר רובוטי ריגול הנשלטים מרחוק.

במהלך המשחק ייצא לך גם לטייל ברחבי העולם - החל בניו-יורק, דרך הונג-קונג ועד פארים. וכשהמוכס בנמל ישאל אותך "עסקים או חופשה?" תצטרך להדחיק את העובדה שאתה נכנס למדינתו בעיקר למטרות ריגול תעשייתי, פיצוץ מיכליות ענק ושאר מרעין בישין מסוג זה. המטרה הראשית של הטיול שלך היא להלחם באנרכיה שנגרמה כתוצאה ממגפה אכזרית במיוחד. לאחר שקבוצת טרוריסטים חטפה מטען של התרופה היחידה עבור המגפה, החליט האו"ם שהגיע הזמן להיכנס לתמונה אם הוא רוצה שיישארו לו מספיק מדינות שישלמו דמי חבר. נשמע פשוט, אך כאשר תיכנס לעומק המשחק תגלה מידע חדש, חברים שהפכו לאויבים ולבסוף תבין שלא תמיד כדאי להאמין או לבטוח בסובבים אותך.

כפי שבוודאי הבנתם, Deus Ex מלא בקנוניות ובפאראנויות מהסוג של ה-X-Files. הדמות שלך טסה בהליקופטר שחור ממקום למקום, חבר'ה מסתוריים בלבוש שחור נלחמים בך, ארגונים סודיים מתגלים ולבסוף מסתבר שהווירוס תוכנן כדי לנקות את העולם. למרבה המזל, סיפור העלילה מצליח לתפוס את השחקן, למרות שב-X-Files די טחנו את רוב האלמנטים.

פילוסופיה בגרוש?

Deus Ex משלב בעלילה גם מדע-בדיוני רב ושאלות מוסריות. המשחק מתרחש בעתיד המרוחק כ-50 שנה, באשר שיפורים כמו נאנוטכנולוגיה דוחפים את גבולות המדע לקצה גבול המוסר. נוכל למצוא בו כמה שאלות שלא היו מביישות את הקורס "מבוא לפילוסופיה של המדע": האם הטכנולוגיות הללו באמת ישנו את פני האנושות? מה יקרה לפשוטי העם כאשר הנאנוטכנולוגיה תעבוד עבור בעלי הממון? והאם "יצא מתישהו המשך ל"מאטריקס"?

המשחק עוסק גם בקנאה ובפחד המוקרנים הן מאנשים רגילים והן מאנשים משופרים מהדור הקודם, שמעוותים בגלל ההשתלות שלהם - למולך, ההשתלות שאתה עברת הן תת-עוריות, ולכן אתה עדיין נחשב נורמלי. מהבחינה הזאת Deus Ex הוא מדע בדיוני במיטבו.

אלמנט מצוין נוסף של Deus Ex הוא מגוון הדרכים בהן ניתן להתקדם במהלך המשחק. לדוגמה, אם תבצע את ההוראות שאתה מקבל כלשונן ותתנקש בדמות מסוימת, המפקדים שלך ישמחו ויזכרו זאת לטובה. אם, לעומת זאת, תחליט לחקור את הדמות, תיתקל בזעם של הבוסים הגדולים. דוגמה נוספת: אם תצליח להרוג סוכן אויב בשלב מוקדם של המשחק, סוכן אחר "יתיישב לך על הזנב" וינסה לנקום את מותו במהלך המשחק.

העלילה של Deus Ex היא מצוינת, אך לעתים נראה כאילו המשחק נתפר במדויק עבורה. זה אולי לא כל כך ברור בשלבים הראשונים, שם לא ברור בכלל מה קורה, אך בהמשך זה מכה במלוא העוצמה. שימו לב שאני לא מדבר על העלילה המסובכת, אלא על תכנון של אלמנטים שונים במשחק - כמו כמות התחמושת שנמצאת בידי אויבים שחיסלת. כוחות הרשע נושאים איתם מעט מאוד תחמושת, וזה מוזר בהתחשב בכך שהיא אף פעם לא נגמרת כאשר הם יורים עליך... בנוסף, זה מאוד מתסכל לירות במישהו שלושה כדורים, בידיעה שאתה הולך להשיג ממנו כדור אחד בלבד. את System Shock כבר הזכרתי, לא?

המסך בסכנת הריסה

גם העובדה שאתה צריך לקנות תחמושת במחירים מופקעים מהאנשים שהיו אמורים לספק לך אותה בחינם, מצליחה להרוס את הריאליזם. למעשה, קיים מקרה אחד בו אתה צריך חומרי נפץ כדי להציל את כל אוכלוסיית צפון אמריקה מהשמדה ביולוגית. לאחר שאתה מסביר זאת לבחור שאמור לספק לך את חומרי הנפץ, הוא עדיין דורש מחיר מופקע. וזה עוד כלום אם מתחשבים בעובדה שהוא הולך להיות אחד מאותם מליונים שימותו אם החבר'ה הרעים לא יעצרו. בקטע הזה כמעט זרקתי כיסא על המסך...

התחום בו Deus Ex מצטיין באמת הוא לא הריאליזם ולא העלילה, אלא המשחקיות - Playability. למעשה, התיאור הטוב ביותר של המשחק הינו שילוב של Half-Life, System Shock, Thief ו-Metal Gear Solid - וזו רשימה מכובדת למדיי של משחקים מעולים. Deus Ex הוא משחק כיפי מכיוון שהוא מצליח לשלב את מיטב האלמנטים מהמשחקים השונים הללו בצורה הטובה ביותר שנראתה אי פעם. יש רגעים בהם עליך לפעול בצורה חשאית ולצפות בפטרולים של האויבים בניסיון להבין את התבנית שלהן. לאחר מכן, כאשר גבם מופנה אליך, עליך לרוץ לפינה החשוכה הבאה. קיימים רגעים אחרים בהם אתה נלחם בעוז נגד מספר אויבים, מבלי לעשות חשבון לחשאיות או לשומרים שמולך.

אלמנט מצוין נוסף של המשחק הוא מגוון האפשרויות להתגבר על כל בעיה. עבור כל דלת נעולה במשחק אתה יכול להיות בטוח שיש צינור איוורור שעוקף אותה, קוד שפותח אותה, מפתח בלוקר של מישהו, כלי פריצה שנמצאים בסביבה או חומרי נפץ שיכולים לפתוח אותה בפיצוץ. עם הידיעה הזו, אתה יכול לקחת את הזמן שלך, לחקור כל חדר וכל פינה במשחק ולאסוף כלים שישמשו אותך כדי להתגבר על בעיות שונות.

כמה חסרונות לסיום

לפני שנסיים, נעבור על חולשות נוספות של המשחק. האינטליגנציה המלאכותית של האויבים היא איומה. אפשר לחסל אויב מפינה חשוכה, וחבריו יחפשו למשך מספר שניות ולאחר מכן יחזרו לשיגרה כאילו שום דבר לא קרה והגופה שנמצאת על הרצפה היא אשלייה אופטית בלבד.

חיסרון גרוע הרבה יותר הוא התנהגות הדמויות במהלך המשחק. אתה יכול פשוט להיכנס לחדר מלא שומרים, לבטל את מערכת האבטחה וכל מה שהשומרים יעשו זה לבקש ממך לצאת מהחדר.

בעיה נוספת עם המשחק היא גודל הקבצים השמורים. אם אתם אוהבים לשמור את ההתקדמות שלכם לעתים קרובות, הקבצים יאכלו את שטח הדיסק שלכם כאילו אין מחר.

החולשה האחרונה של המשחק היא הגרפיקה שלו. נכון, המנוע הגרפי של Unreal הוא חזק למדיי, ותכנון השלבים הוא מעולה (במיוחד מעבדת האויב, אליה תחדור במהלך המשחק) אבל התמיכה ב-Direct3D היא נוראה. אפילו על מערכת של 600MHz עם מאיץ GeForce DDR, המשחק קופצני ברזולוציה של 800x600 עם 32bit צבע. נכון, אפשר לבחור ברזולוציה נמוכה יותר (או בעומק צבע אחר), אבל האשמה היא לא בעוצמת המחשב, אלא בעובדה שהמשחק לא עובד בצורה יעילה עם Direct3D.

החולשות הללו נראות רע, אבל אפשר להתעלם מהן כאשר מתחשבים במשחק כולו. יש מעט מאוד משחקים שהם כל כך טובים שאפשר להתעלם מהחסרונות שלהם, ו-Deus Ex הוא אחד מהם.

אני ממליץ לכם על המשחק בידיעה שתשנאו חלקים ממנו, אך תתאהבו בחלקים אחרים ובמשחק בכללותו. מאלדר, מאחוריך!

WIZ EXPRESS

בעד:
עלילה מדע-בדיונית טובה, משחקיות מעולה, משחק לא-לינארי, שילוב טוב של פעולה גלויה וחשאית.

נגד:
אינטליגנציה מלאכותית גרועה, גרפיקה שמחייבת מחשב חזק, קבצי שמירה גדולים מאוד, מעט מדיי תחמושת.

קהל יעד:
חובבי System Shock/Thief שצמאים למשחק הרפתקה/פעולה מעולה.

The Devil Inside

ד"ר ג'קיל ומיס הייד

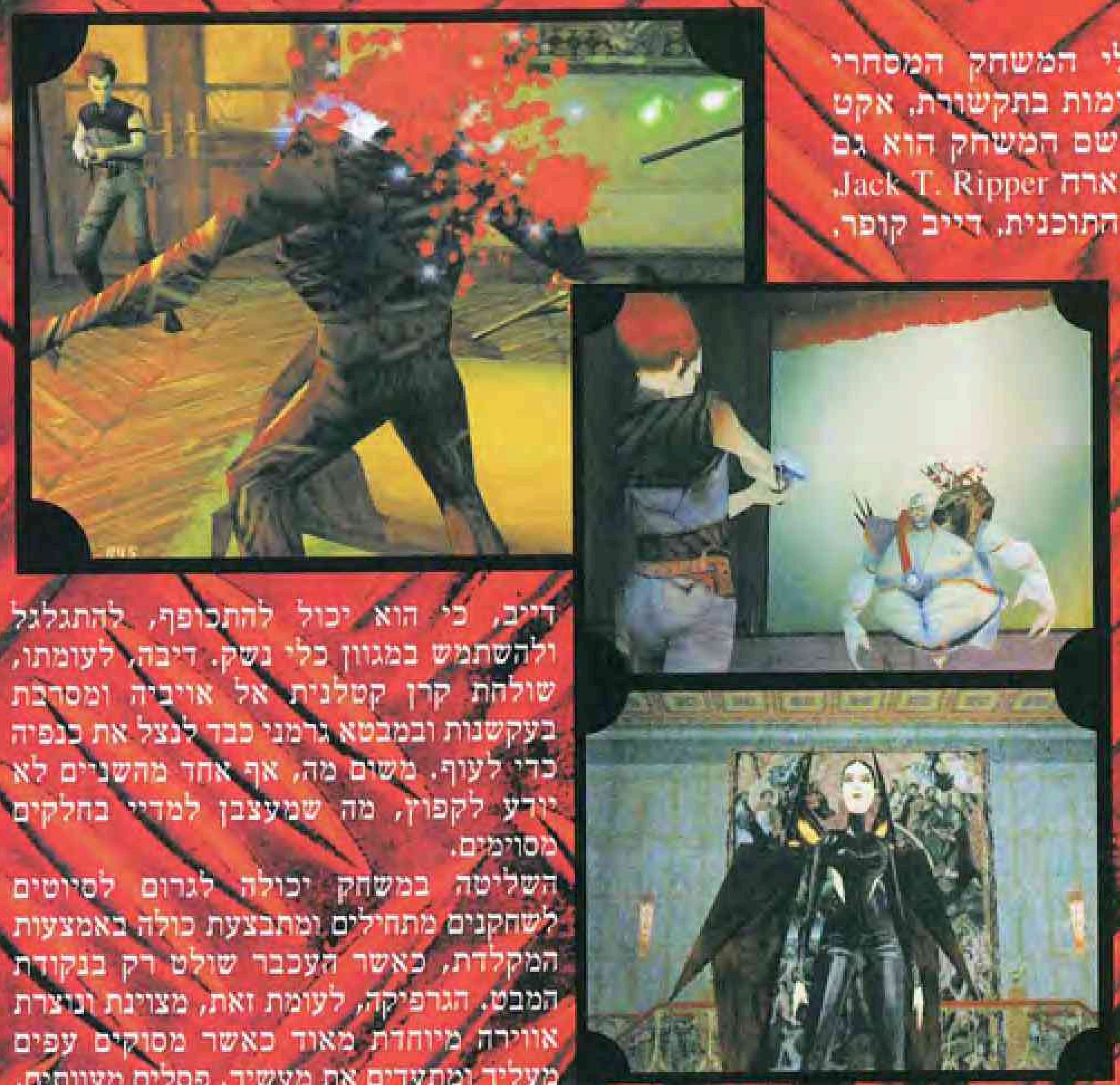
מאת: גיא אהרון

The Devil Inside הוא אולי המשחק המסחרי הראשון המהווה סטירה על האלימות בתקשורת, אקט שכבר הועבר בלא מעט סרטים. שם המשחק הוא גם שמה של תוכנית טלוויזיה אותה מארח Jack T. Ripper, כשאתה נכנס דווקא לנעלי כוכב התוכנית, דייב קופר, שוטר שהפך לעיתונאי. דייב, עם זאת, אינו איש רגיל - אם בשל השימוש בכמות מסוימת של נקודות, או ביכולתו להפוך לדיבה (Deva). לא, אין הכוונה לגברת אינטרנשיונל אלא דווקא שדה עם גוף ש"חבל על הזמן" והיכולת לפוצץ אנשים בעזרת כוחות מיסטיים. כך, בשידור חי, הוא והיא, בגוף אחד, יוצאים לכסח זומבים. נשמע מופרע? זוהי רק ההתחלה...

את המשחק יצר יוברט שארדו, יוצר סדרת משחקי Alone in the Dark ומהרבה בחינות יש דמיון רב בין המשחקים. בתחילת המשחק דייב עומד מחוץ לבית האחוזה שאותו הוא מעוניין לחקור ומהרגע שהוא נכנס פנימה, עליו לירות בשורה של יצורים אל-מתים מסוגים שונים. במשחק יש חידות לפתור, ידיות להזיז ומפתחות שפותחים דלתות, כשבין כל אלה הרבה זומבים שקמים מהרצפה, נופלים מהתקרה ויוצאים מארונות, אך לא ממש מצליחים להפחיד.

מצבים משתנים

יש שלוש זוויות מבט אפשריות במשחק, כשהמעניינת, אך הפחות שימושית מביניהן, היא המצלמה של הצלם אשר מצלם אותך בשידור חי לטלוויזיה. ניתן גם להסתכל בשלוש הזוויות בו זמנית. ההבדל בין דייב לדיבה הוא לא משמעותי כמו שהוא יכול היה להיות, חוץ מהגידול המשמעותי בממדי החזה. למעשה, סביר שברוב הזמן תעדיף לשחק את דייב, כי הוא יכול להתכופף, להתגלגל ולהשתמש במגוון כלי נשק. דיבה, לעומתו, שולחת קרן קטלנית אל אויביה ומסרבת בעקשנות ובמבטא גרמני כבד לנצל את כנפיה כדי לעוף. משום מה, אף אחד מהשניים לא יודע לקפוץ, מה שמעצבן למדיי בחלקים מסוימים.



השליטה במשחק יכולה לגרום לסיוטים לשחקנים מתחילים ומתבצעת כולה באמצעות המקלדת, כאשר העכבר שולט רק בנקודת המבט. הגרפיקה, לעומת זאת, מצוינת ונוצרת אווירה מיוחדת מאוד כאשר מסוקים עפים מעליך ומתעדים את מעשיך. פסלים מעוותים, ציורים דתיים ועוד חפצים - נותנים סטייל אמיתי למשחק מבחינה גרפית. התלת ממד עובד גם הוא בצורה טובה וכך גם האפקטים של האור והצל.

The Devil Inside הוא משחק שאפשר לאהוב ואפשר לשנוא... החסרונות העיקריים שלו הם העובדה שקשה לשלוט בדמויות ולנוע בחופשיות ושכמות היצורים שנלחמים בהם לא ממש מאתגרת, מה גם שהחידות הן לפעמים קלות עד כדי גיחוך ולפעמים מעצבנות. מצד שני, יש במשחק הרבה רגעים טובים והגרפיקה המצויינת היא תענוג לעיניים. מעל לכל, מדובר ברעיון מקורי מאוד, המבוסס על הטרנד של תיעוד אירועים הלקוחים מהחיים בשידור חי, ובמידה רבה, גם לועג לטרנד הזה.

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מדהימה, רעיון מקורי.

נגד:
קשה לשליטה, לא ממש מפחיד, קל מדיי.

קהל יעד:
טוב למי שאהב את Alone in the Dark ו-Resident Evil, אבל לא למי שמחפש משהו כמו Tomb Raider.

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

הסיוט של באפי

מאת: עידו זילברשטיין

העלילה הפעם סובבת סביב הצלבן כריסטוף, אשר נפצע בקרב והובל למבצר עתיק בפראג, שם טיפלה בו נזירה חביבה בשם אנזקה. בניגוד לנוקשות הקתולית התאהבו השניים, נישאו בפאר ובהדר ובוודאי היו יכולים לחיות באושר ובורגע אלמלא, לאכזבתם של כולם, הפכו את כריסטוף המסכן שלנו לערפד. כאילו זה לא היה מספיק לפרנס כמה טלנובלות, נעלמה גם הכלה האהובה, מה שעורר מיד מסע חיפושים הרואי כיאה לכל אגדה שמקווה לסוף טוב...

חושב שהוא משחק תפקידים...

כשסיפרו לי על Vampire: The Masquerade Redemption תיארו אותו כמשחק תפקידים. אני כמובן לא אתווכח כי משחקי תפקידים הם סוג המשחקים האהוב עליי במיוחד, אך בעודי משחק בו התחלתי להבין שיש מקום לשאלה גורלית אחת, האם Vampire באמת משחק תפקידים? האם לא צריך לשים סוף לניסיונות של כותרים להיות שייכים לז'אנר שבעצם אין שום סיכוי להכניסו כמו שצריך לעולם המחשב?

כדי לבצע בדיקה כזו עלינו לבדוק מהן האפשרויות שהמשחק מציע לנו, אופן התנהלותו והחוקים על פי הם הוא עובד (בדיקה זו מתייחסת רק לאפשרות של משחק יחיד, התייחסות לאפשרות ה-Multiplayer נמצאת בהמשך הכתבה):

המשחק מאופיין בעלילה ליניארית (עלילה קווית, אחת), כשלא משנה איך תדבר עם האנשים ומה תעשה, היא תמיד תתפתח לאותו כיוון. עובדה זאת משפיעה גם על חוסר התחכום של הדמויות הנשלטות על ידי המחשב, שמסוגלות לבצע מספר פעולות מוגבל, בניגוד לדמויות המשוחקות על ידי אחראי המשחק באחד מסוגי משחקי התפקידים.

מספר כלי הנשק המצומצם והאפשרויות המצומצמות שהמשחק מאפשר בקרב אינם מתקרבים בכלל לתחכום ולמקום הניתן בכל משחקי התפקידים לאפשרות קרב ולפעולות בהן שחקן משחקי התפקידים יכול להשתמש בעת קרב.

בניסיון להידמות להם כמה שיותר, המשחק מנסה ליצור מין חוקיות המזכירה את משחקי התפקידים. זה בא לידי ביטוי הן בשליטה על החבורה (במהלך המשחק אתה הגיבור יכול לצרף ומצטרפים אליך בני ברית המסייעים לך במסעך בקרב ובהיתקלויות בדרך), והן בניהול רכישת תכונות וסגולות לדמויות. אולם גם המשחק הפנים חבורתי מוגבל ביותר ולא מאפשר אינטרקציה ותקשורת משכנעת בין חברי הקבוצה. מערכת התכונות עמוסה מדיי ולא מוכיחה עצמה כיעילה, חיונית או שימושית בניגוד למשחקי התפקידים בהם התכונות וההתמחויות המשתנות בהם דמותך עוסקת משפיעות השפעה גורפת על המשחק ומערכת היחסים הפנים חבורתית מוסיפה לו צבע רב.

אכן המשחק הזה ורבים שקדמו לו לא מצליחים לשקף ולתרגם בצורה טובה את אופן התנהלות משחקי התפקידים מחוץ למחשב, וחבל!

חצי הכוס המלאה

נכון, אני מודה, עד עכשיו "שיבחתי" את המשחק יותר מדיי. בואו ננסה לעבור עכשיו על כמה מהיתרונות שבהם ניחן Vampire.

המשחק דומה מאוד ל-Diablo, כשהוא מאפשר לך להיכנס לקרבות עקובים מדם עם או בלי עזרה מחברים למסע, ונותן לך את האפשרות לבחור מבין אחד מכלי הנשק ממאגר כלי הנשק המעט מצומצם של המשחק.

כמו כן, כיוון שאתה ערפד, המשחק מתפרש על סקאלה ארוכה של זמן, ובעוד אתה מתקדם בין משימותיך הרבות עובר הזמן עד לשנת 999 של האלף הקודם (לפני שנה, למי שהתבלבל ושכח שכשאני אומר האלף הקודם אני מתכוון למאה העשרים). ככל שהזמן עובר משתנה מאגר כלי הנשק מגרזנים לאקדחים, מחרבות לרובים ואפילו הבריך למסע משתנים, עובדה שמרעננת את המשחק והופכת אותו למעט יותר מעניין.

הפלוס הרציני של המשחק הינו אפשרות ה-Multiplayer. אין בכלל מה להשוות בין ההנאה שהפקתי כששיחקתי במצב שחקן יחיד לבין העושר הגדול ששרה עליי כששיחקתי במצב מרובה משתתפים.

ההבדלים ביניהם נשמעים שוליים אך בפועל הם מהותיים מאוד, לדוגמה אתם יכולים לעצב משימה כמעט לפי רצונכם, החל בדמויות בה (פרט לגיבור) החפצים בה (כמובן גם מוגבלים למנשק שהמשחק מציע ואף לעצב את פני השלב בעצמכם (תוכנה המאפשרת לך לעצב את השלב בעצמך ניתנת או תינתן להורדה מהאינטרנט בזמן הקרוב).

כמובן שאם בחרתם לשחק לא כמעצבי המשימה ויוצריה אלא כמשתתפים, תיהנו הרבה יותר לשחק עם אנשים מרחבי העולם מאשר עם המחשב.

יתרון נוסף לדעתי הוא העובדה שהאפשרות לשמור משחקים (SAVE) אינה ניתנת בכל זמן אלא היא נעשית על ידי המחשב באופן אוטומטי בכל תחילת שלב, דבר ההופך את המשחק למאתגר הרבה יותר וכתוצאה מכך גם מהנה יותר.

אז אולי לא גילינו את הנוסחה למשחק תפקידים ממוחשב טוב באמת, אבל עדיין נצליח ליהנות מהניסוי התורן.

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה יפה, המשחק משתנה יחד עם העלילה.

נגד:
עלילה כובלת לא מותירה חופש משחק, לא באמת משחק תפקידים.

קהל יעד:
שונאי הערפדים באשר הם.

Flying Heroes

לא גיבורים גדולים!!!

מאת: עידו זילברשטיין

הסיפור מאחורי Flying Heroes מתרחש בממלכה קסומה ורחוקה מאוד בשם Hasperia.

בניגוד לסיפורי האגדות התמימים אלינו הורגלנו מאז שהיינו ילדים קטנים, הממלכה הזו עשירה באלימות רבה, שמנותבת לכיוון תחרות ראשית אחת עם פרס מפתה.

פעם אחת לפני שנים רבות

המשחק המוזר הזה מצליח לשלב יפה בין אווירת אגדות ילדים מושלמות לבין הטבח והרצח ההמוני המוכר לנו ממשפחת משחקי ה-Quake האהובים. בממלכת Hasperia, הנראית ממש כמו ממלכתה של שלגייה, סינדרלה או היפהפייה הנרדמת, מתרחשת

כבר שנים תחרות אכזרית בה לוקחים חלק ארבעת גזעי העולם: רוכבי הלטאות, ה-Magion, ה-Hammercraft ורוכבי השחקים. אלה נלחמים אחד בשני כדי להשיג את הפרס הנכסף והוא - גבירותיי ורבותיי - כסף. הרבה מאוד כסף. מסתבר שאין זה משנה אם זה בכדור הארץ או בממלכה רחוקה מאוד, תאוות הבצע קיימת בכל מקום. אוצר ממלכת Hasperia מלא וגדוש ורק מחכה שמישהו יעבור ויוריד קצת את העומס.

קומקומים מעופפים

אם קראתם בעיון את הפסקה הקודמת בוודאי כבר הבנתם ש-Flying Heroes אינו משחק רגיל. יותר מפעם אחת בזמן המשחק תמצאו את עצמכם תוהים אם יוצרי המשחק היו בדרך לאיזה מוסד לחולי נפש, ורק כדי להעביר את הזמן ב"זינזאנה" החליטו לתכנן משחק מחשב.

בנוסף לשילוב המטורף אותו הזכרתי בין סיפור ילדים וטבח המונים, המשחק מכיל בתוכו עוד כמה מוזרויות הגורמות לכם לתהות מה היה קו המחשבה של הוגיהם. לדוגמה, המשחק מתנהל כשאתם מתעופפים לכם בשחקים (כמו סדרת המשחקים הקלאסית Descent שהייתה מין Doom בשלושה ממדים). כל אחד מארבעת זני המתחרים שהזכרתי קודם מתעופף לו על כלי תעופה משלו וכך נזכה לראות דרקונים, ציפורים וצפלינים (ספינות אוויר שעפות בעזרת אוויר חם שהן מכילות ונעות באמצעות פרופלור). אלה אפילו נחשבים לשגרתיים בעולם האווירונאוטיקה המתקדם של Hasperia. העניינים הופכים מוזרים יותר כשתתקלו ביריבים מעופפים על קומקום. כן, קראתם נכון - קומקום! לא ידעתי איך להגיב שראיתי את אחד מאויבי מתקרב אליי ביריות, כשהוא רכוב על מתקן התה המוכר הזה שלמדתי להכיר לגמרי מחדש. פעמים אחרות תפגשו אפילו חבית מעופפת. דווקא כאן מסתתר לו קאץ' מסויים, שכן שחקנים רבים בוודאי לא יתייחסו ברצינות ליריב הרכוב על קומקום או חבית, יחס שעליו הם עלולים להצטער מאוחר יותר.

אך עם זאת יש שאלה אחת שחייבת להישאל...

מה חדש?

Flying Heroes מביא לנו את הפן המקורי והמטורף שהוא רק שלו והוא מייחד אותו משאר משחקי ז'אנר ה-3D Shooters.

ההתפתחות המבורכת של ה-Environment 3D, שגררה עימה את גל ההתעוררות הענק של כל משחקי ה-Third person החלה להכביד ולהעיק על חלק מהשחקנים. הסתובבות במסדרונות חשוכים עם מכונות ירייה, עשיית צעד צדדי וחיסול אויבים הקרבים ומסכנים אותך מכל עבר, אותה תחושת סיפוק אותה אתה מקבל במשחקי ה-Arena לאחר כיסוח כללי בשעה שאתה נותר לבדך כמנצח בחדר מלא דם וגופות, התחושה הזו מאבדת מעוצמתה וקיים הסיכוי שאת משחק ההמשך הבא כבר לא תרצה לקנות. הז'אנר לא מתקדם ויש גבול למספר המחסניות שאפשר לבזבז, לכמות המשימות שניתן לעבור ולמספר האויבים שאפשר להשמיד לפני שכבר אפילו אחרון המעריצים של ז'אנר מופלא זה יגיד די: "נמאס, אין חידוש ואין ריגוש!".

אז נכון שכשתשחקו בהתחלה ב-Flying Heroes תיהנו מהעיצוב המקורי וכל התוספות החביבות, אולם בסופו של דבר FH הוא עדיין רק אחד מעשרות המשחקים שיצאו בשנה שנתיים האחרונות וקיים הסיכון שאחרי יומיים כבר לא תרצה לראותו יותר.

בסופו של דבר.....

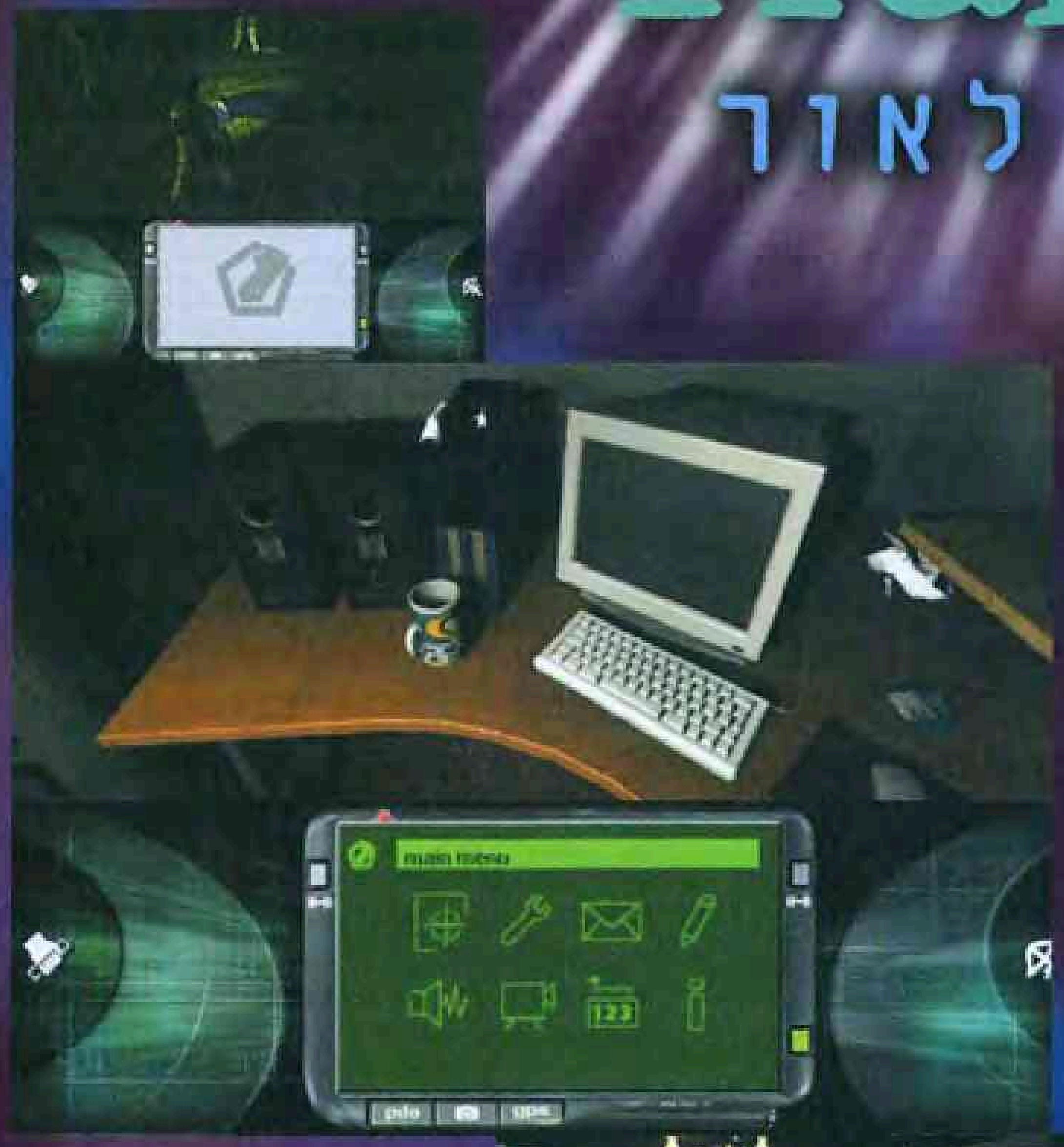
Flying Heroes הוא לא איזו פריצת דרך שעשתה היסטוריה בעולם המחשבים אך הוא בהחלט משחק חביב בעל תוספות מקוריות, ההופכות את המתכונת החוזרת ספק יותר מדיי של משחקי ה-THIRD PERSON PERSPECTIVE למהנה יותר.

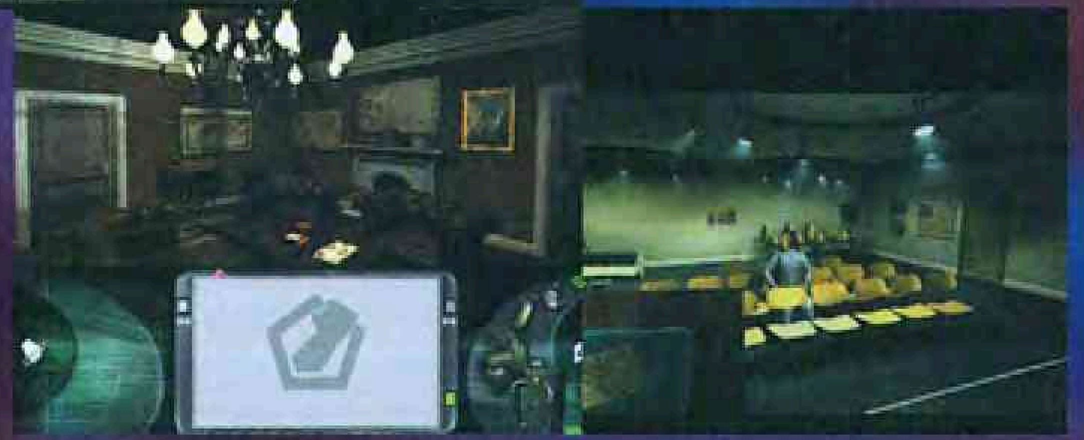
WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מצוינת ורעיונות יצירתיים.
נגד:
עוד משחק 3D.
לסיכום:
פשוט משחק חביב, לא פחות ולא יותר.

Traitors Gate

משחק אפל יצא לאור





מאת: עידו זילברשטיין

ב-Traitors Gate, תבקר במגדל מרוחק בלונדון - שם משום מה תמיד חשוך, גשום וקר - כשעל סדר היום מופיעה תפיסת גנב מתוחכם. מה לעשות ואינך יכול לצאת בראש חוצות עם שני אקדחים שלופים וחיוך של גיבור מערבונים, אתה תהיה חייב לעשות זאת בדרך מתוחכמת וערמומית יותר.

הגונב מגנב...

עליך ללכת הליכה חרישית בין הצללים, להתחמק ולפרוץ כל מנגנון הגנה ולהטמין מלכודת לגנב. איזו מלכודת? פשוט להחליף את המטמון אותו הגנב רוצה לגנוב באחד מזויף וכך לסכל את תוכניתו הזדונית.

נשמע קל? טעית! במגדל ישנם שומרים, מערכות אזעקה, מלכודות ועוד כל מיני תלאות ואתגרים שעליך לעבור לפני שתתפוס את הגנב, כשמעל לכל פעולותיך יהיו חייבות להיעשות בשקט מוחלט.

המבצע הזה קיבל סיווג סודי ביותר.

זהו המשחק

Traitors Gate מלא בחידות, משימות, תת משימות ואתגרים ולכן הוא מצריך סבלנות רבה, שלא לדבר על שעות משחק רבות. מי שאינו נחוש מאוד, כלומר לא רוצה מספיק לסיים את המשחק כמנצח, יפסיק בוודאי במהרה לדפוק את הראש בקיר ובמקום לנסות במשך שעה וחצי לבטל אזעקה של איזה שער ארור בלי להיתפס, יחזיר את המשחק לאריזתו וייתן לו להעלות אבק על איזה מדף נידח.

מצד שני כל אלה שחיים על פי האמרה: "WHEN THE GOING GETS TOUGH THE TOUGH GETS, GOING" אותם שחקנים ספק מזוכיסטים, שמפיקים הנאה מסוימת מקווסטים קשים בוודאי ימצאו את Traitors Gate מאתגר מסעיר וחוויה מרתקת.

המשחק מתרחש לעתים מנקודת מבטו של הגיבור ולעתים מנקודת מבטה של זווית מצלמה הקולטת את המתרחש, כשהעיצוב הגרפי והסאונד (או היעדרות הסאונד במצבים מסוימים) נותנים לך להרגיש את האופי האפל, המתגנב והחשוך המאפיין את עלילת המשחק.

לעתים, בעוד אתה מביט במסך, תרגיש כאילו אתה מתגנב בין מסדרונות, מבטל אזעקות, מתחבא לשומרים ובכלל מבצע פעולות השייכות לצדו השני של החוק.

המשחק יוצא דופן גם מאספקט התקדמות העלילה. Traitors Gate אינו דומה לאותם משחקי הרפתקה בהם אתה מרגיש שהכיוון היחידי אליו העלילה מתפתחת מפריע לחופש הבחירה שלך.

TG מציע לך, השחקן, כמה דרכים להתקדם בעלילת המשחק בהצלחה. כמובן שלעובדה זו יש גם חיסרון, לדוגמה נתקלת באיזו חידה שאינך מצליח לפתור ואתה שובר את הראש במשך שעות עד שבניסיון נואש אחרון אתה משחזר את צעדיך ומגלה שבחדר קודם שהיית שכחת איזשהו חפץ שאיתו נפתרת החידה בקלות.

הנה עצה חינם לחיים: כשאתה תקוע זמן רב באותו מקום ולא מבין איך להתקדם הלאה רצוי שתלך מספר צעדים אחורה, תסרוק את כל המסך לראות שאין פרט שדילגת עליו ותשים לב היטב לסמן העכבר המשתנה.

בסך הכל.....

Traitors Gate, בדומה לעוד משחקי הרפתקה רבים, יכול לספק הנאה רבה או תיסכול רב.

מה שבטוח הוא שהאווירה המיוחדת בו גורמת לך לרצות ולהמשיך לשחק גם שהעניינים מתחילים להראות חסרי תקווה. מומלץ מאוד לשוחרי משחקי ההרפתקאות שילכו איתו יד ביד ויאפשרו לעצמם להתחבר לעולם הקר, המותח והאפל שהוא מביא אתו.

ואם נתמצת את 500 המילים לשתיים בודדות - לא תתאכזבו.

WIZ EXPRESS

בעד:
משחק מצוין עם עלילה מעניינת, גרפיקה אדירה ובלי באגים (פלוס רציני).
נגד:
קשה ואפילו מתיש לעיתים.
לסיכום:
משחק הרפתקאות טיפוסי לטוב ולרע.

MDK 2

הפנטזיה של כל מנקה רחוב

מאת: נתנאל מורי

אי שם, בתחילת שנת 1997, כאשר העידן של "המשחקים המצולמים" הלך ודעך, יצא משחק בעל פרסום שאפתני מאוד ורעש אדיר הנקרא MDK. משחקים כמו MDK ו־Tomb Raider היוו את תחילתו של "העידן התלת ממדי" בעולם המשחקים, ושניהם היו פרי פיתוחה של חברת EIDOS. הסיבה שהפרסום היה כה גדול נבעה מכיוון שהמשחק יצא מיד לאחר ה-Tomb Raider הראשון, והיה עליו להראות שלא צריך זוג "פנסים" כדי לזכות להצלחה. למרות הביקורות המהללות, לא הייתה למשחק הצלחה גדולה מדיי. האם המצב הקיים עומד להשתנות? האם יוכל משחק ההמשך, MDK 2, להציל את כבוד הסדרה?

שיעור הסטוריה

כאשר שיחקתי במשחק הראשון, נדהמתי לגלות את יופיו המדהים אשר תהילתו סומאה לצערי על ידי נבזותם של זוג הקרופטים. אפילו חבר שלי (רועי), שמשחק ששמור על המחשב שלו במשך יותר מ-30 שניות מוגדר כ"ישן מדיי", שמר עליו שבוע שלם (זמן שיא!) וסיים אותו. יופיו של המשחק התבטא בפשטותו - מעט כפתורים, ממשק נוח, מוסיקה מפוצצת אוזניים ואווירה ממכרת. זוויות המצלמה היו מושלמות והפיצוצים היו מרהיבים ברמה שלא הייתה מביישת את יוצרי ה"יום השלישי". אך מה שגרם למשחק להיות כה ממכר הייתה האווירה שהייתה בו. המשחק עצמו (לא מסע הפרסום) לא לקח את עצמו ברצינות. האווירה הייתה הומוריסטית מאוד, האויבים היו טפשים (בכוונה, זו הייתה הסיבה שאף אחד לא התלונן על ה-AI של המשחק - זה היה פשוט חלק מהאווירה), וכל מי שעבר לנגד המצלמה של המשחק, דאג להתחרפן כהוגן לפני שקורט (הגיבור) היה מרסס אותו כליל בכמות אינסופית של כדורים! אגב, לגבי העלילה, הסיפור עוסק במנקה רחוב שנשלח להציל את כדור הארץ מפני חייזרים ונעזר בפרופסור מפוזר וכלב די אדיוטי שאוהב לעשן סיגרים. חלק מהצחוק היה שהסיפור היה נדוש כל כך שזה היה מקורי! היוצרים בחרו סיפור מטופש עד כדי כך שכדי להפוך אותו ליותר טפשי הם בחרו בכלב מעשן ומנקה רחוב להיות הגיבורים! פשוט גאוני! המשחק היה קליל מאוד, הוא שוחק מהזווית של Tomb Raider, למרות שהמנוע היה שונה לגמרי שהרי המצלמה דאגה שקורט יהיה תמיד במרכז ובמרחק מסוים שלא השתנה. לא היו כלל מבוכים, כל מה שהיה צריך לעשות זה להתקדם הלאה ולפוצץ כל דבר שלא נראה כמו... בעצם, מה אני אומר? פשוט לרסס כל דבר!

נקודת השיא הגיעה כאשר גומרים את המשחק וצריכים לצפות באיזה חייזר אוכל את הכלב שלך ולוקה בקלקול קיבה שמציל את כדור הארץ! (ואז קופצת איזו בחורה צרפתייה בלונדינית שמתחילה לשיר בצרפתית על "האביר השחור על הכלב הלבן"...).

מה חדש?!

עכשיו, אתם הקוראים, ובטח גם אורן שם למעלה חושבים לעצמכם "איזה מן כתב טיפש זה? הוא ביזבז עמוד (כמעט) שלם על ברבורי נוסטלגיה!" אבל לא! אם לא היה איכפת לי מקוראנו הנאמנים הייתי מעתיק את הכתבה של MDK1 לפה, ובזה זה היה נגמר. אבל אם הייתי עושה את זה, הכתבה הייתה נכונה לשלבים 1,4,7 בלבד ("עכשיו הוא באמת השתגע", אתם חושבים) המשחק, אף על פי שביסודו היה ונשאר אותו דבר, עבר שינויים פיזיים, רוחניים ונפשיים רבים. העלילה מספרת על כך שכנראה קורט לא היה עובד נאמן בפרק הקודם, ושכנראה נותרו עוד חייזרים למטה (אגב, את מי שמעניין, בפרק הקודם הם היו תוקעים "גרעפסים", בפרק הזה הם תוקעים "נאדי..", טוב נו, אתם יודעים שאני לא מתכוון ל"גולים", נכון?) ושוב עליו להציל את האנושות מפני חייזרים שלא יודעים כלום מהחיים שלהם. השלבים בהם צריך לשחק את קורט (1,4,7), נותרו בול אותו דבר: אותם רובים, אותו פרצוף מוזר, ואותו מצנח מטופש איתו נוחתים על כדור הארץ...

אבל ישנו הבדל משמעותי, פרט לגרפיקה כמובן, וההבדל הזה הוא שאפשר כעת לשחק את הכלב ואת המדען! (שנראה כמו דוקטור וויז מהגיליונות הישנים, אתם יודעים, זה עם הפרצוף איינשטיין ההוא... אגב, שימו לב שהמערכת מסרבת לחשוף את זהותו האמיתית. מאלדר סובר שזהו תיק X. שעה ניסיתי לשכנע אותו שזה לא אלוויס שהודקן). השלבים של הכלב קצת יותר מאתגרים מאלו של קורט אך הם לא מהווים חידוש רציני. החידוש הוא בשלבי המדען, שהם ממש מוזרים. הם לא ממש קווסט, אבל לא הייתי הוגה לבדי את הרעיון של לשבת על אסלה ולהפיח כדי ליצור סתימה בצנרת שתפוצץ את המרזב, ואז להשתמש בצינורות השבורים כדי להילחם ברשע ולהציל את האנושות מפני החייזרים שהריחות שהם מפיצים מאיבר מוצנע כלשהו גורמים לסתימה באוזון! ב-MYST או אטלנטיס זה היה מעצבן את כולנו אך במשחק הזה זה יוצר את כל הכיף! זה קל, זה פשוט, זה מצחיק! (פרט לרועי, שזה כל כך איתגר אותו שהוא החליט לקרוא לזה קווסט).

זה המשחק של כוולם! האמנם?

למרות כל התשבחות שתיארתי כעת, לא כל אדם על פני כדור הארץ הוא צעיר אימפולסיבי הנהנה מהומור "סאותפארקיסטי" כל כך. רציתי לנסות את התופעה על חבר טוב שלי - פינקי! (כן אופיר, זה אתה) זה חבר נאמן, בוגר, שליו, שקט, רגוע ו... מכור לפוקימון. כשהוא שיחק במשחק הוא לא הראה סימני התלהבות חזקים, אך הוא כל הזמן האדים (מכאן השם פינקי) ולא הפסיק לומר משפטים כמו "למה לעזאזל אני משחק אני משחק כלב מטופש, שמכור לסיגרים?" או "אני לא יכול לראות כלום! הם כל הזמן מפליצים עליי!" אתם מבינים? כשהוא פסק את המשחק לשלילה הוא ציין את אותם הדברים שאני ציינתי מקודם, רק שבשבילו הם דברים רעים! אז אם אתם אנשים אימפולסיבים, בעלי הומור בוטה ודחף בלתי מוסבר לזרוע הרס בסדר גודל עצום בעזרת כמה יריות פשוטות "ומזעריות" - ההתמכרות מובטחת!

מילה קטנה על מבנה המעברים משלב לשלב: היוצרים לא יכלו לבחור דרך יותר מבריקה ליצור קטעים כאלו: ישנם קטעי מעבר מצחיקים שמועברים בעזרת קומיקס (כאשר חוברת הקומיקס עצמה היא אובייקט תלת ממדי), ולפעמים רואים שיחות בין הדמויות בתלת ממד מדהים שזורם ממקום למקום בצורה מדהימה! (אף על פי שזה לא סרטון וידאו, המצלמה קופצת מחדר לחדר בקלי קלות!) המשחק נטול באגים ועובד חלק על דרישות המינימום! לא רק שהמשחק בקושי גוזל זמן לטעינת כל שלב, הוא מותקן על הכונן הקשיח שלכם כשהוא מכווץ ב-ZIP, וכששלב נטען, בעצם מה שקורה, זה שהקבצים נפתחים לכם באופן זמני לדיסק הקשיח! פשוט נפלא!

דרישות מינימום:

- פנטיום 200 ● 16Mb ● Windows 95
- 4Mb כרטיס מסך

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מהממת, סאונד מצוין, הומור נפלא!

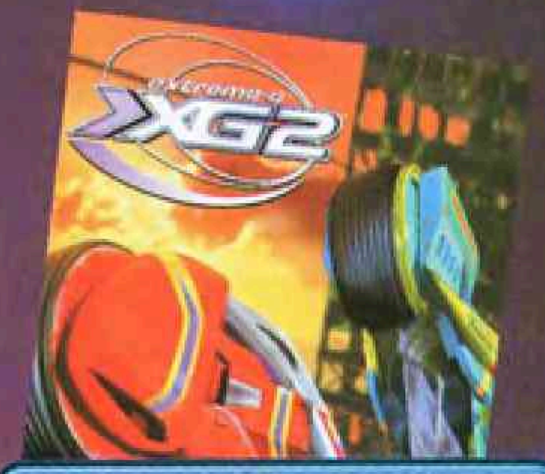
נגד:
הומור נפלא זה עניין סובייקטיבי.

קהל יעד:
חובבי האקשן ובעלי ההומור החולני (או לדעתי: הבריא).

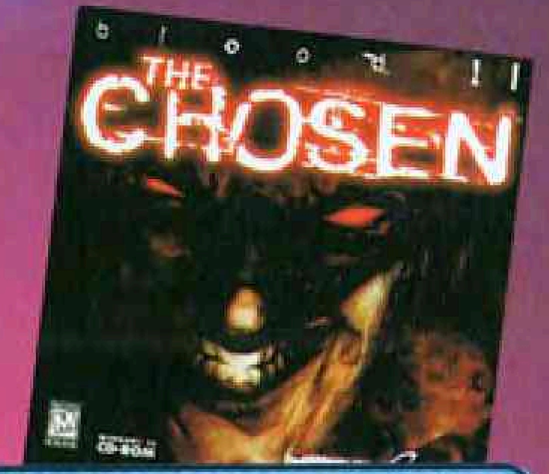
WIZ - מבצע מנויים 2000

WIZ - הירחון שמביא לך כל חודש משחק מחשב במתנה, יוצא במבצע מנויים חדש:

1. חתמו על מנוי ל-WIZ וקבלו 12 ירחונים הכוללים 12 משחקים מלאים על גבי CD-ROM.
2. בנוסף, תוכלו לבחור באחד מהמשחקים הבאים:

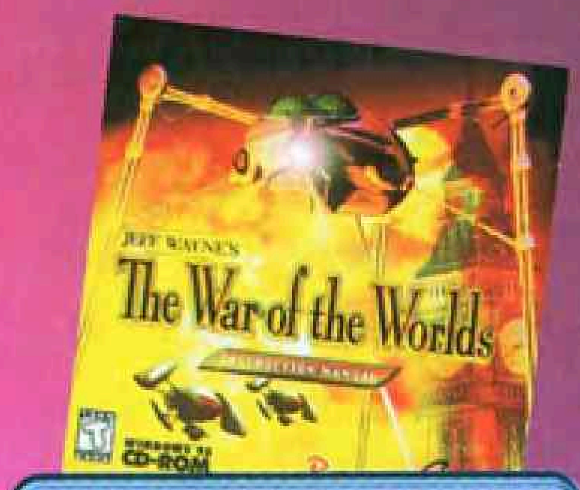


XG2
מירוץ מכוניות בתלת-ממד

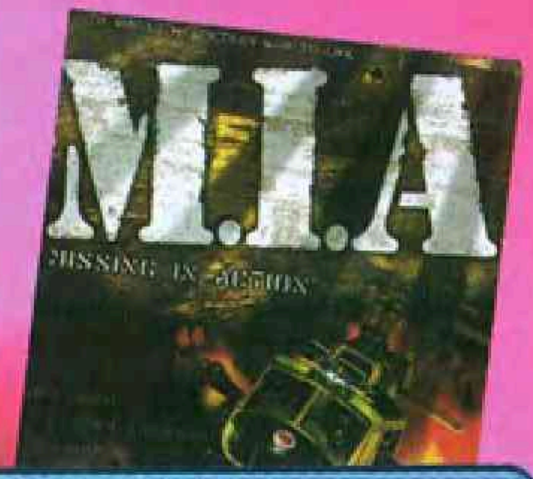


BLOOD II
משחק פעולה ממבט ראשון

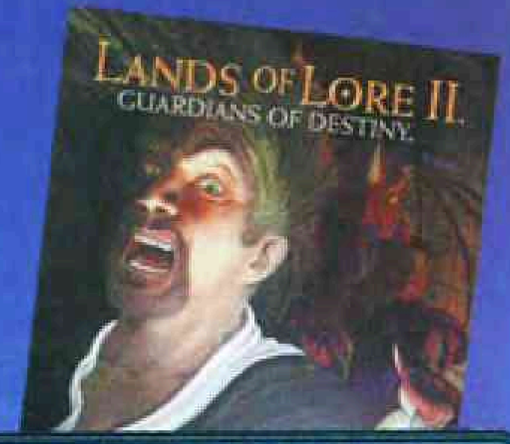
DARK VENGANCE
הרפתקת ערפדים אפילה



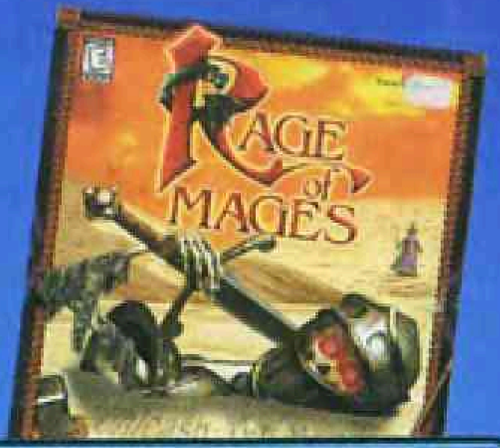
WAR OF THE WORLDS
משחק אסטרטגיה עם פס הקול של מלחמת העולמות



MISSING IN ACTION
משחק אסטרטגיה ושיעור בחילוץ בני ערובה

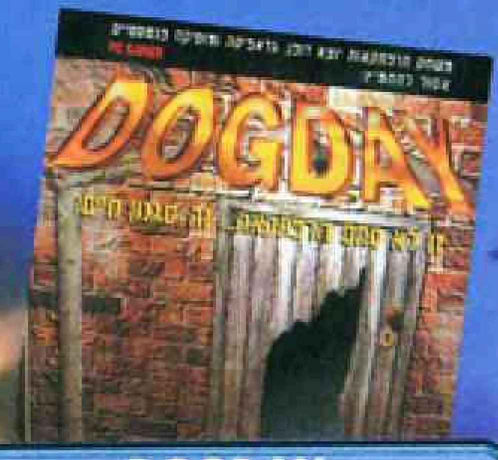


LANDS OF LORE II
משחק תפקידים מימי הביניים



RAGE OF MAGES
שילוב של אסטרטגיה ופנטזיה

WRECKIN CREW
מירוץ מטורף



DOGDAY
הקווסט שיעשה לכם את העונה

TUROK
האקשן של הדינוזאורים

3. נו, למה אתם מחכים?

להזמנת מנוי התקשרו עכשיו:

1-800-220-840

התשלום בכרטיסי אשראי בלבד (עד 6 תשלומים)

משולחנו של ד"ר וויז

חודש שלם מחופשת הקיץ כבר מאחורינו והחופשה מתחילה להתקרב לסופה. כמובן שזו סיבה מצוינת להתרכז במשחקי מחשב ובבילויים אחרים ולא בתיקון חומרה סוררת. הפעם מדורנו עוסק בעכברים מוזרים עם ארבעה כפתורים, בזוגות של מאיצים, בטכנולוגיית MMX ו-SIMD, בהבדלים בין כרטיסי קול, ברמקולים ובבעיות של דיסקים צרובים.

עכבר עם ארבעה כפתורים

לא מזמן רכשתי בחו"ל עכבר מסוג **Logitech Mouseman Plus**, שמכיל ארבעה כפתורים וכפתור גלילה. הכוונה המקורית שלי הייתה להשתמש בו למשחקים כמו **Unreal**, **Quake** ו-**Half-life**, אך התאכזבתי מאוד לגלות שמשחקים אלו לא מזהים את כל הכפתורים על העכבר. המקסימום שאני מצליח להוציא מהמשחקים האלו זה תמיכה בשני כפתורים ובכפתור הגלילה. מה אפשר לעשות?

אני לא יכול לעזור בקשר לכפתור הרביעי, מכיוון שהמשחק חייב לתמוך בו במיוחד. אבל, אני כן יכול לעזור בקשר לכפתור השלישי: בלוח הבקרה של Logitech, קבע את הכפתור האמצעי ככפתור שלישי (אפשרות זו נמצאת בתחתית רשימת האפשרויות). כעת, משחקי ה-Shooters יזהו גם כפתור זה.

שני מאיצים

בודי יש לי מאיץ מסוג Banshee במחשב וכעת קיבלתי גם מאיץ Creative Labs Voodoo 2 עם 12Mb זיכרון. השאלה שלי היא איך אפשר לחבר אותם יחד. מישהו אמר לי שזה אפשרי, אבל לא הצלחתי להבין איך.

אמנם אפשר לחבר שני מאיצי Voodoo2 ביחד (חיבור זה נקרא SLI - Scan Line Interleaving), אך אי אפשר לחבר מאיץ Banshee ומאיץ Voodoo2 או שני מאיצי Banshee. אתה עדיין יכול להשאיר את שני המאיצים במחשב שלך, אבל הם לא יפעלו בו זמנית, ותמיד יהיה עליך לבחור אחד מהם.

MMX עדיין קיים?

רכשתי לאחרונה מעבד פנטיום 2 במהירות 450MHz וכאשר שאלתי את המוכר אם המעבד תומך ב־MMX, המוכר לא ידע להשיב לי. קניתי את המעבד בכל מקרה, אבל רציתי לברר אם מעבד זה אכן תומך ב־MMX.

כל מעבדי פנטיום 2 מגיעים עם טכנולוגיית MMX, ומעבדי הפנטיום 3 אף מוסיפים ותומכים בטכנולוגיית SIMD (Single Instruction, Multiple Data), שמבצעת דברים דומים ב-32bit גם עבור מידע מסוג float.

מה ההבדל בין Sound Blaster Live! ו-MX300?

אני עומד לרכוש כרטיס קול חדש, ורציתי לדעת מה ההבדל בין Sound Blaster Live! ו־MX300, ועל איזה כרטיס אתה ממליץ. האם יש כרטיסי קול נוספים בהם כדאי לי להתחשב?

Sound Blaster Live! תומך ב-EAX (תוספת של Creative Labs ל-DirectSound3D של Microsoft) וב-A3D 1.0. לעומת זאת, Diamond MX300 (שמשתמש בשבב Aureal Vortex 2) תומך ב-A3D 1.0 וב-A3D 2.0. בנוסף, גרסאות עתידיות של מנהלי ההתקנים של MX300 אמורות לתמוך גם ב-EAX 1.0, בעוד שה-Sound Blaster Live! לא יתמוך ב-A3D 2.0. שני כרטיסי הקול הללו מומלצים בחום, למרות שאני אישית מעדיף את ה-MX300. כרטיסי קול נוספים? עזוב, שני אלו בהחלט מספקים.

שני מגברים עבור קול תלת־ממדי?

במחשב שלי מותקן כרטיס קול מסוג Diamond MX300 ורציתי לחבר אליו ארבעה רמקולים (לאפקט תלת ממדי). השאלה שלי היא האם אני צריך להשיג שני מגברים - אחד עבור הרמקולים הקדמיים ואחד עבור הרמקולים האחוריים או שיש אפשרות אחרת?

כדי לחבר שני זוגות רמקולים טובים לכרטיס קול מסוג MX300 (או Live Sound Blaster!), אתה בהחלט צריך שני מגברים נפרדים. מה שכן, אתה יכול לחבר רמקולים טובים רק לערוץ הקדמי ולהשיג רמקולים זולים ללא מגבר מיוחד עבור הערוץ האחורי. הערוץ האחורי לא מספק תוכן כמו הערוץ הקדמי, וכך עדיין תוכל לקבל אפקט של תלת ממד, עם השקעה כספית קטנה יותר.

רמקולים, USB וקול תלת־ממדי

די מזמן רכשתי רמקולים של Microsoft שמתחברים ל־USB, וזה חסך לי את הצורך בכרטיס קול. השאלה שלי היא האם אני מפספס חידושים באפקטים קוליים תלת ממדיים (הרי יש אפשרות 3D Sound בלוח הבקרה), או שהרמקולים שלי מספקים קול תלת ממדי מספק?

אומנם הרמקולים שלך תומכים בקול תלת ממדי, אך התמיכה הזו עלובה למדיי לעומת EAX או A3D. בנוסף, העובדה שאין לך כרטיס קול אומרת שהמעבד שלך יצטרך לעבוד קשה יותר כאשר הוא מספק שירותי DirectSound, מה שיפגע בביצועי המחשב במהלך משחקים. מה אפשר לעשות כדי ליהנות מהטוב שבשני העולמות? הרמקולים עצמם טובים למדיי, ולכן אני מציע להוסיף גם כרטיס קול טוב כדי ליהנות באמת מהחידושים האחרונים באפקטים קוליים תלת ממדיים.

בעיה בקריאת דיסקים צרובים

יש לי כונן תקליטורים של **Philips**, אבל הכונן שלי מתקשה לקרוא דיסקים צרובים. כאשר אני מכניס ומוציא דיסק צרוב מספר פעמים זה לפעמים עובד ולפעמים לא, אבל על המחשב של אחי אותם דיסקים עובדים ללא בעיות. למה זה קורה?

בניגוד לתקליטורים שיוצרו במפעל, שם יש שינוי פיזי בדיסק, תקליטורים צרובים משתמשים בהבדלים של דיו כדי לייצג מידע דיגיטלי, וזה גורם בעיות עם קרן הלייזר של כל מיני כונני תקליטורים. מה אפשר לעשות? אתה יכול לבקש ממי שמכר לך את הכונן להחליף אותו, או לחבר את המחשב שלך לזה של אחיך כדי להעתיק מידע מכונן התקליטורים שלו אליך.

מה זה OEM?

אני רוצה לקנות מאיץ תלת ממד דרך האינטרנט, אבל בכל מקום אני רואה מאיצי **OEM**, והם זולים יותר מדגם זהה שאינו **OEM**. רציתי לשאול למה זה ככה, ומה זה בדיוק **OEM**.

OEM הוא קיצור מוזר למדי (Original Equipment Manufacturer), והכוונה שלו היא שמוצר OEM אמור להיות משווק עם מערכות מחשב שלמות בלבד. כמובן שהסוחרים מתעלמים מכך לחלוטין ומוכרים דגמי OEM בנפרד... הסיבה למחירם הזול יותר של מוצרי OEM היא שהם מגיעים ללא קופסה, ללא משחקים ולעתים עם פחות תכונות. עם זאת, בדרך כלל אין הבדל בתכונות, ולכן משתלם לרכוש אותם.

אם נתקלתם בבעיה, המחשב נפל, התקליטור לא עולה, המאוורר עושה קולות של חתול - drwiz@hotmail.com.

סופו של עידן?

מאת: אורן רביב

אור ירוק. הילוך ראשון והאלפא מאיצה במהירות. הדיסק של ה-Hot Chilly Peepers Red מתנגן במערכת והחיים יפים. פתאום, האלפא מחליטה לזנק באוויר ולנחות בחבטה בחזרה על הכביש. מבט קצר לראי יגלה שעיריית תל אביב החליטה שוב להתקיל את תושבי השכונה ב"באמפ" קטלני וגבוה במיוחד (על פסי אזהרה זוהרים אין בכלל מה לדבר). אמנם לא קרה כלום אבל הצ'יינגר הגרמני המחונך לא כל כך אהב את הבוטות הישראלית והחליט להקפיץ את הדיסק. עכשיו צריך לחזור חזרה לטרק הראשון.

התרחיש הנ"ל יכול לקרות גם למי שמנסה ללכת במהירות מעט יותר גבוהה מזו של זקנה ייקית בת 70 או מניח חזק מדיי את כוס הקפה שלו על השולחן שבו נמצא גם נגן תקליטורים.

אין מה לעשות רבותיי, דיסקמן הוא מכשיר בעל תודעה עצמית מפותחת למדיי. די מתאים לדרישות של רוב הידידות שלי: מרובע ורגיש. קהל צרכני האלקטרוניקה, לעומת זאת, מעדיף מכשירים מעט יותר כנועים לרצון בעליהם.

מעט אחרי תחילת מהפכת ה-mp3 החלו לצאת בעולם נגנים ניידים המתמחים בניגון פורמט המוסיקה המיוחד הזה. אחד הייחודים במכשירים אלה הוא שאינם מכילים כל רכיבים מכנים, עין לייזר או מסילה לדיסקים, שכן המכשיר קורא את המוסיקה ישירות מקובץ בזיכרון ואינו צריך להיטען על ידי דיסק. בזכות יתרון זה, מכשירים אלה עמידים מפני כל מיני קפיצות וזעזועים כדוגמת אלו שתיארתי ונותנים לנו ליהנות ממוסיקה זורמת ונטולת הפרעות.

אמרנו שבמכשירים ניתן לשמוע קובצי mp3. אם אין לנו דיסק אז כיצד בדיוק יגיעו אותם קבצים לנגן שלנו? על ידי חיבור למחשב האישי, אם על ידי חיבור פרללי ואם באמצעות USB, נוכל לטעון כרטיסי זיכרון מיוחדים במוסיקה הרצויה. נכון, עדיין יש צורך במחסניות זיכרון מסוג כלשהו, אולם אין בכלל מה להשוות בין דיסק פלסטיק פגיע ומועד לשריטות בגודל של 12 סנטימטר לבין כרטיס הזיכרון הזעיר, ריבוע בגודל סנטימטר וחצי, שמספיק עיטוש לא זהיר לכיוונו כדי שנאבד אותו לעד.

יתרון נוסף בפורמט ה-mp3 הוא האפשרות לכווץ את גדולם של השירים מבלי לפגוע באיכות הצליל. אם כיום נדרשים לאחסונו של שיר בן 4 דקות קצת יותר מ-40Mb זיכרון, ה-mp3 מסוגל להכילו ב-3.7Mb בלבד.

שילוב היתרונות האלה מאפשר לייצר מכשיר קטן וקומפקטי שיכיל בתוכו את כרטיסי הזיכרון ואת החיבור לאוזניות ועדיין יהיה בגודל זעיר. עם מידות של 4.6 על 5.3 ס"מ לוקח ה-V-Max של חברת Vivacno הגרמנית את תואר "נגן ה-mp3 הקטן ביותר בעולם", כשלמרבה ההפתעה הוא משווק גם בארץ. בנוסף לזוג כרטיסי 16Mb המצורפים למכשיר, ניתן להרחיבו את הזיכרון בעוד 32Mb של מוסיקה וכך להגיע לאורך השמעה של דיסק מלא.

כדי להשלים את החבילה מסוגל המכשיר להתחבר למערכת הסטריאו ברכב, כך שנוכל לחסוך לעצמנו את החוויה המפוקפקת שתוארה בפתיח.

לטובת אלה מכם שתמיד מצליחים לשבור את הסלולרי שלהם או לקלקל את מערכת הסטריאו, נציין כי לפחות ה-V-Max עבר מבחינתנו את מבחן האמינות. שנייה אחרי שאמרה "אוי, כמה הוא קל! הוא בטח נשבר מהר מאוד..." החליטה הדוברת להחזיר את המכשיר לידו של הבחור שממנו היא לקחה אותו. מה לעשות, וידיו של הבחור היו עסוקות בהקלדה מהירה על מקלדת המחשב (צליל שאין לטעות בו ושבדרך כלל דורש את פעולתן של שתי הידיים). כך קרה שהמכשיר נפל לו בנפילה חופשית במשך כשנייה ונחבט בקול פלסטיק מפחיד על גבי המרצפות הקרות. שתיקה השתררה בחדר בשעה שהבחור ניסה לחשוב מהי הדרך המקורית ביותר לסיים את חייה של הבחורה האומללה, שכבר דפקה פוצט"א על הרצפה ומיהרה להרים את פלא הטכנולוגיה הננסי. לא רק ששום דבר לא קרה, המכשיר אפילו המשיך לעבוד ולהשמיע את המוסיקה בדיוק מאותה נקודה.

אחרי כמה ימים בחברתו של המכשיר אני חושב שבהחלט ניתן להחליף את סימן השאלה שבכותרת הכתבה, לסימן קריאה חזק ומודגש.

vivanco

DARK REIGN 2

האימפריה מכה שנית

מאת: עידו זילברשטיין

HAPPY DAYS ARE HERE AGAIN

טוב חברים, יש בפי חדשות טובות! ברצוני לבשר לכם על חזרתו המבורכת של ידיד וותיק לביתו האמיתי.

אני לא מדבר על איזה שחקן כדורגל או כדורסל וגם לא על הכלבה הנאמנה לאסי שאולי סוף סוף שבה הביתה, אלא על חזרתו המבורכת של ז'אנר ה-RTS (Real Time Strategy Game - משחק אסטרטגיה בזמן אמת) לחיק משפחתו, המכונה בפי הבריות שוק משחקי המחשבים.

שוחרי משחקי האסטרטגיה: יומכם הגיע! קפצו לכם אל חנות המחשבים הקרובה, קרבו אל מדף המחשבים וחפשו טוב, כי מאחורי Diablo 2, Solider of Fortune ועוד מיני להיטים דומים להם שמציפים בשנה האחרונה את חנויות המחשבים, תמצאו משחק אסטרטגיה בזמן אמת המייצג בכבוד את תהילת העבר מבלי לגרום לה נזק ומשתנה ומתפתח באופן חיובי בהווה.

התפוח נפל רחוק מהעץ?!

לאחר שסיימתי לשחק ב-Dark Reign 2 התחלתי לתהות כיצד בעצם השתנתה המתכונת הישנה של Dark Reign הראשון . ובכן, לאחר השוואה בין שני המשחקים מצאתי מספר שינויים שכדאי להזכיר:

ההבדל הראשון הוא מבחינת העלילה. למעשה תקופת המשחק Dark Reign 2 מתרחשת מעט לפני המשחק הראשון, כשהעלילה היא הסיפור הקלאסי על מאבק בין אימפריה אפלה השולטת ביד ברזל ובנבזות יתרה על הבריות לבין הפלוגות המורדות, שבאופן אירוני נראות יותר אציליות מאותה אליטה אפלה. לעלילה יש קו רציף ויחיד וניצחונך במשימה אחת לעיתים קרובות לא ישפיע כלל על מצבך, כשתגיע למשימה הבאה.

נקודה זו מביאה אותנו להבדל הבא: המורכבות הרבה של המשימות שתבצע. עובדה זו מבדילה את המשחק ממשחקי אסטרטגיה רבים בהם מטרת המשימה היא משהו מעין: "התחזק, השג משאבים והפצץ את בסיס האויב לאלתר!".

הבדל רציני מאוד אם לא הגדול ביותר בין שני המשחקים הוא גם זה המבדיל את Dark Reign 2 מעוד רבים ממשחקי ה-RTS.

ההבדל הזה הינו המעבר ממשחק אסטרטגיה דו ממדי (הפלטפורמה המסורתית בה עוצבו רוב משחקי האסטרטגיה בזמן אמת WarCraft, Age of Empire 2, Caesar 3, Conquer Command, ועוד)

למשחק RTS בתלת ממד D3 כפי שנעשה במשחק Home World למרות שכאן הוא נעשה בצורה הרבה יותר מוצלחת במיוחד בשליטה שלך בעולם התלת ממדי. בעוד ב-Home World אתה מרגיש אי נוחות בעוד אתה מתאם בין זוויות הצפייה במשחק ובין ניהול המשחק עצמו (הצד האסטרטגי): בנית כוחות, יציאה לקרב, שמירה על הבסיס ושאר הדברים שאתה צריך לעשות על מנת להתקדם המשחק בהצלחה, Dark Reign 2 מציב לך מבחר זוויות אותו אתה בקלות, לומד על אחת כמה וכמה שלרוב אתה נשאר בזווית הסטנדרטית המאפשרת לך מרחב ראיה מספק בהחלט

משהמשכתי לבדוק מצאתי עוד כמה וכמה הבדלים בנם (בין שני המשחקים) הבדל חשוב היה קשור באופציית ה-MULTI PLAYER.

Reach Your Hand and Touch Somebody

Dark Reign 2 שכלל את אפשרות ה-MULTIPLAYER שהוצגה כבר בחלקו הראשון של המשחק. כעת ניתנת האפשרות ליותר שחקנים לשחק בו זמנית (שמונה אם לדייק). אפשרות חשובה לא פחות שנוספה למשחק היא האפשרות בה זוג חברים יכולים לא רק לשתף פעולה כזוג בסיסים נגד אויבים ממוחשבים ו/או אנושיים אלא גם לשחק יחדו באותה קבוצה אפשרות חדשה לעולם ה-MULTIPLAYER של משחקי האסטרטגיה הפותח את האנשים המשחקים במשחק לחוויות מהנות חדשות

מצד אחד אפשר להגביר את היעילות של קבוצה כאשר משחקים בה שני שחקנים מצד שני הגורם שאחראי להמון מן ה"פאשלות" הצבאיות קיימת סכנה גדולה שייקרה גם במשחק אם יבחרו שני שחקנים לשחק באותה קבוצה ולא יהיו קשובים מספיק אחד לרעהו. גורם זה הוא כמובן אי התיאום והבלבול שאכן יופיע אם יתנו פקודות שונות על מנת לשרת אינטרסים שונים במשחק.

WIZ EXPRESS

בעד: מציג חידושים בעולם האסטרטגיה ב"זמן אמת", שיחסית לא השתנה מאז ימי Dune 2 ואם זאת לא פוגם בכל מה שאהבנו בעולם משחקי האסטרטגיה המסורתי.

נגד: עלילה קווית, אין המשכיות בין משימה למשימה.

קהל יעד: כל אלה שמאסו בכל ה-3d Shooters שהציפו את השוק בשנה וחצי האחרונות.

Internet Zone

מאת: גיל שנברג gilga@netvision.net.il

הדפדפן של WIZ לעולם האינטרנטי

היי לכולם. לא לא נעלמנו. רק יצאנו לחופשה קצרה של חודש ותודה לכל אלו שכתבו לי והביעו את דאגתם.
במרכז המדור הפעם הנושא הכי חם בעולם הלא אינטרנטי - ספורט. נראה שבזמן האחרון כולם מדברים רק על היורו ולכן הפעם ננסה לבדוק מה האינטרנט יכול להציע לאוהדי הספורט - כמו שתראו, בהחלט יש לו מה להציע.
לפני שנתחיל, רציתי להודות לכל אלו שטורחים וכותבים אליי. אני מצטער אם לוקח לי לפעמים הרבה זמן לענות לכם, אבל אני משתדל להתייחס לכל מי שכותב.

Ynet של ידיעות אחרונות עלה לאוויר

במקביל לשביתת עובדי הדפוס של ידיעות אחרונות, Ynet.co.il אתר החדשות של רשת ידיעות אחרונות, עלה לאוויר. כבר מזמן נפוצו השמועות על כך שלידיעות יש אתר מוכן ומעודכן שרק מחכה לאישורי ההנהלה לעלות לאוויר האינטרנט ועתה כשהוא עלה, ניכר שאכן מדובר באתר מעודכן ומקצועי.

ממבט ראשון אהבתי מאוד את העיצוב, הנותן ממש הרגשה של עיתון אינטרנט. הזהות עם ידיעות אחרונות לא מודגשת מדיי וכך ניכרת באתר זהות משלו. כמעט כל התכנים היומיומיים של פורטל/עיתון מקצועי נמצאים, כולל קישורים שימושיים למידע רלוונטי וכתבות תחקיר, ולכן ניתן בהחלט לומר שנמצא מתחרה רציני ל-IOL של רשת שוקן.

בהחלט מומלץ!

כתבה מלאה על Ynet בחודש הבא.

לאן הולכת נטסקייפ?

נו, מה קורה?

כמה כבר אפשר לחכות?! במדור של לפני חודשיים קראתם על גרסת ה-Preview לדפדפן נטסקייפ גרסה 6. בערך שבוע כולם דיברו על הדפדפן החדש ומה הוא מציג ו... כלום. כאילו בלעה אותו האדמה. עברו חודשיים מאז ובאתר עדיין נמצאת אותה הגרסה. נטסקייפ גם הוסיפו גרסאות בכמה שפות, אך טכנולוגית לא נראה כל שינוי.

החלטתי לקפוץ לבקר באתר של mozilla שזהו הארגון האחראי לבניית המנוע של נטסקייפ 6 (בצורת עבודה של קוד חופשי).

מתברר שצוות הפיתוח של מנוע ה- Gecko כבר הגיע באמצע יוני לגרסה 16. אבל מנטסקייפ עצמם אי אפשר לקבל תאריך הוצאת גרסת ביתא חדשה (מה שיצא היה Preview) ובוודאי שלא תאריך לגרסה סופית. ממשיכים לחכות...

מנגנוני ההגנה של ה-Dreamcast נפרצו.

חברת Sega יצרנית ה-Dreamcast נדהמה לגלות שכל מנגנוני ההגנה שלה שנחשבו לבלתי פריצים נפרצו על ידי קבוצה של האקרים.

ה-Dreamcast משתמש בדיסקים בפורמט מיוחד - GD-ROM, שמכיל ג'יגהבייט של מידע - כמעט פי 2 נפח מידע מפורמט ה-CD המקובל (לא כולל DVD כמובן). מעבר לפורמט המיוחד, ה- Dreamcast מכיל בתוכו מנגנון הגנה מיוחד שמאפשר רק לדיסקים מקוריים של SEGA לעבוד במכונת המשחקים - לפחות, עד עכשיו. עם הפצת פריצת ההגנה על ידי קבוצת פורצים שקוראים לעצמם Utopia, החלה הרשת להתמלא בגרסאות לא חוקיות של משחקי Dreamcast. כמובן שיש לעמול קשה כדי להפוך את הקבצים האלה לדיסקים שיעבדו במכשיר, אך תמיד ישנם אלו שישמחו לעבוד על הפריצה מאשר לעבוד, להרוויח כסף, ולקנות דיסקים מקוריים...

חברת Sega כבר הודיעה שהיא תיקנה את החור בתוכנה שאיפשר את הפריצה, אבל מדיווחים (ומבדיקה אישית באינטרנט) אתרים פירטיים כבר מכילים משחקי Dreamcast חדשים הניתנים להורדה. רוב המשחקים הפירטיים שנמצאים ברשת הם גרסאות מוקטנות של המשחק המקורי (כדי שיוכל להיכנס על CD רגיל של 650Mb) ולכן הורדו מהם קטעי סרטים וסאונד. ולסיכום: הכי טוב לקנות את המקור.

Internet Downloads

מאת: גיל שנברג gilga@netvision.net.il

הורדות חובה

אל תצאו מהאינטרנט בלי הקבצים האלה!

WINZIP 8 - חדש!
כיווץ והרחבת קבצים.
www.winzip.com

ICQ 2000
תוכנת מסר מיידי (IM) הטובה בעולם.
www.icq.com

Real Player + Real Jukebox
גרסה 8 - חדש!
סאונד ווידאו בזרימה + Real Jukebox משמיע קובצי MP3 אולטימטיבי!
www.real.com

נטסקייפ 4.73
וגרסת הניסיון **Netscape 6 preview**
הדפדפן האחרון של נטסקייפ, בגרסה החדשה תמיכה מלאה ל-Windows 2000
www.netscape.com

אינטרנט אקספלורר 5.5
גרסת ביתא או 5.01 גרסה סופית
הדפדפן האחרון של מיקרוסופט.
www.microsoft.com/windows/ie/

NETCAPTOR 6.02 או 6.03 beta
דפדפן האינטרנט הטוב ביותר - מבוסס על המנוע של אינטרנט אקספלורר
גלישה בחלונות רבים.
www.netcaptor.com

Mirc
שיחה בערוצי הצ'אט השונים של רשת ה-IRC.
www.mirc.com

הערה: שימו לב שזמני ההורדות נעים בין מודם למודם, בין שעה לשעה ובין ספק אינטרנט לספק אינטרנט. ככה שאם יש לכם בעיית מהירות קשה (מודם 14,400, ומנוי לשעתיים בחודש) מומלץ לכם לעבור לעמוד הבא, או סתם לקרוא אילו קבצים מופלאים לא תורידו החודש מהרשת.

אז אל תשכחו לא לדבר עם קבצים זרים, ובי'.

הפאשלה הגדולה של Netcaptor

Netcaptor, הדפדפן הקטן והחכם שמתלבש על האינטרנט אקספלורר ומחולל בו פלאים התחיל לפשל, ובגדול. ראשית, בגרסאות האחרונות (הדפדפן יוצא עם גרסאות ביתא בקצב של פעמיים בחודש) הורדה הפרסומת שכל כך אפיינה את הדפדפן ובמקומה הוכנסה עמודת פרסומת אוטומטית של Web3000.com. אז אמנם העמודה תופסת פחות מקום מבאנר הפרסומת שהיה שם פעם, אבל השאלות, הבעיות, הנפילות... בקיצור רק צרות יצאו משיטת הפירסום החדשה, וחבל.

אבל זה עוד לא הכל! הגרסאות האחרונות של הדפדפן (6.02 ומעלה) עובדות הרבה יותר לאט, הן נתקעות הרבה יותר ולפעמים פשוט מפסיקות לעבוד. וזה המקום להזכיר לנטקפטור שהדפדפן הקטן והמהיר שלהם בא להחליף את הגרסאות הכבדות של מיקרוסופט ונטסקייפ. ולכן גם כשהדפדפן התחיל לתמוך ביותר באפשרויות רבות יותר של אקספלורר ובאפשרויות חדשות יותר של הדפדפן, החלו הבעיות.

אני, בכל אופן, ממשיך בינתיים להשתמש בנטקפטור ומקווה לטוב...

יצאה הגרסה הסופית החדשה של Winzip - גרסה 8!

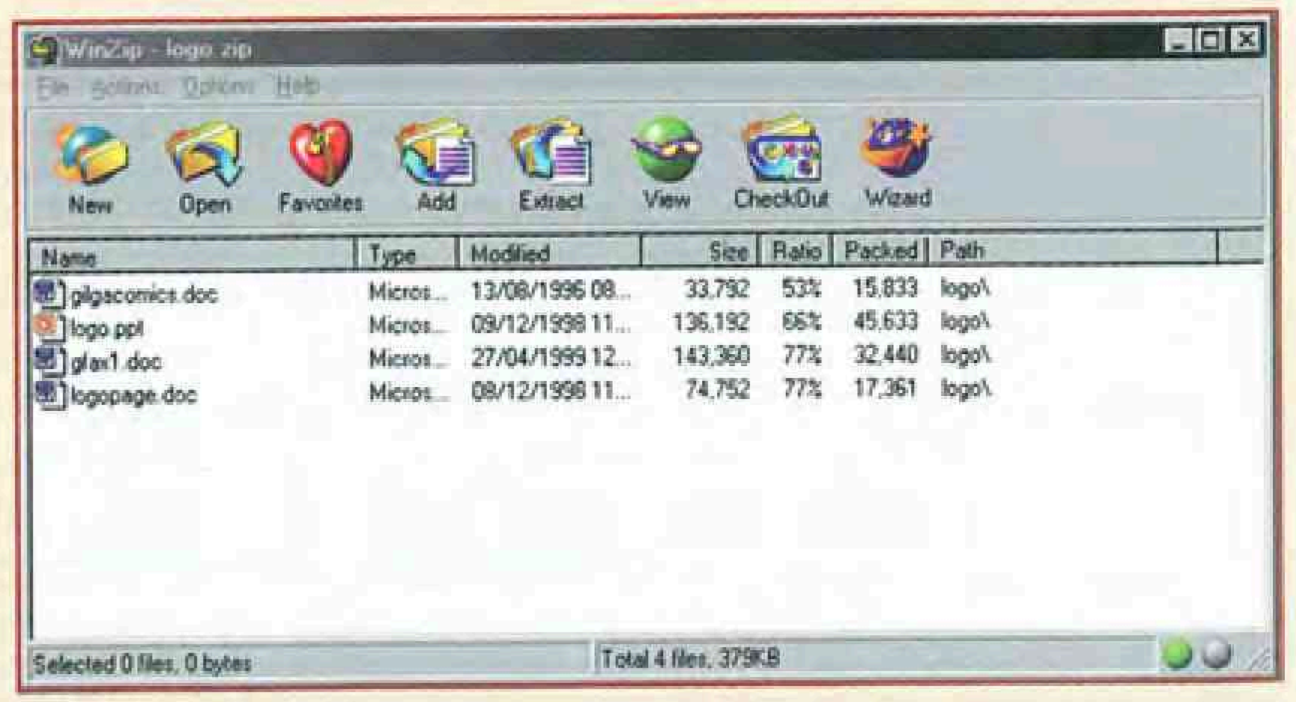
מי לא מכיר את Winzip, התוכנה הקטנה והחכמה שמאפשרת לפתוח ולכווץ קובצי Zip, וסוגים רבים של פורמטי Compression.

הגרסה החדשה מכילה חידושים מקוריים שהעיקריים ביניהם הם:

שיפורים במנשק הקלאסי של התוכנה. עתה המנשק הקלאסי נראה ממש כמו מנהל הקבצים של Windows - Explorer.

התקנה אוטומטית (ומוצלחת) של Desktop Themes ושומרי מסך שנמצאים בתוך הקובץ המכווץ. Winzip מזהה את סוגי הקבצים האלו ומתקינה אותם אוטומטית למיקום הנכון במחשב - גדול!

האפשרות לכווץ ולשלוח קובץ בדואר אלקטרוני. אפשרות חדשה זו חוסכת את הזמן של לכווץ קבצים או ספריות לקובץ Zip ואז לפתוח את תוכנת הדואר האלקטרוני, לבחור Attachment... בקיצור, כאן הכל נעשה מיד בלחיצת כפתור אחת!



לסיכום: אם אין לכם עדיין, גשו להוריד את התוכנה המומלצת הזו, אם יש לכם, גשו לשדרג.

גודל: 1.2Mb
רשיון: Shareware
כתובת: winzip.com
+ מגניב: שיפורים מקוריים לתוכנה שהייתה כבר מצוינת.
- מעליב: אין הערות
ציון: *****

המשך בעמוד הבא ←

Internet Downloads

מאת: גיל שנברג gilga@netvision.net.il

Sonique 1.51

סוניק הוא נגן קובצי MP3, שהמאפיין העיקרי שלו הינו המראה החיצוני הייחודי בו הוא ניחן. סוניק יודע לנגן את רוב סוגי קובצי הקול הנפוצים כולל WMA החדש יחסית של מיקרוסופט ו-MP3 והוא משמש גם כנגן תקליטורים.

הגרסה הראשונה של Sonique הייתה מיוחדת מאוד וחידשה בכל קונספט המנשק המשוכלל והיפהפה שלה. קונספט ה-Skins החדש של סוניק היה שהסקין (עור גרפי שמולבש על הדפדפן) לא ישנה רק את הצבעים והדוגמאות שברקע מנשק המשתמש - כמו בנגן ה-MP3 Winamp, אלא ישנה לחלוטין את מנשק המשתמש. אותה גרסה ראשונה הכילה גם באגים רבים וכבדות בתוכנה,שמאוד הקשו לאהוב אותה. בגרסה החדשה רוב הבאגים העיקריים תוקנו, אבל לפי דעתי לא נעשתה עבודה מספיק טובה. בכלל, מי שראה את הביתא של Windows Media Player 7 בוודאי הבין ש-Sonique כבר לא לבד בתחום ה-SKINS המיוחדים והמנשקים המפתיעים. לכן יש לי הרגשה שסוניק נשארה קצת מאחור. המנשק של סוניק זהה לזה של הגרסה הראשונה וכמה שהוא יפה ומיוחד הוא מאוד לא אינטואיטיבי לדעתי. לא מכבר הפורטל LYCOS קנה את Sonique ונקווה שהדבר יבוא לידי ביטוי בגרסאותיה הבאות והיא תתפתח לכיוונים חדשים.

גודל: 1.92Mb

רשיון: חינם

כתובת: Sonique.com

+ מגניב: מנשק גרפי יפהפה וייחודי.

- מעליב: עדיין כבד, עדיין מנשק יפה אבל קשה לשליטה.

ציון: * *

התפריט הקבוע

אל תצאו לגלוש בלי האתרים האלה!

הפורטלים המובילים בעולם:

Netscape.com
פורטל מצוין - וגם אם לא, תתמכו בחברה של נטסקייפ. שימו לב למראה החדש שמתאים לגרסת הדפדפן העתידית Netscape 6.

Yahoo.com
האינדקס הראשון והטוב ביותר. שימו לב שחלק הקניות באתר מתפקד בצורה מעולה. הוא מאפשר לחפש ולמצוא כמעט כל פריט קניות בהרבה חנויות מכוונות - ותוך כדי השוואת מחירים מיידית.

Excite.com
גם פורטל מצוין וגם מנוע חיפוש.

Go.com
הפורטל בבעלות דיסני. ביצוע מצוין - בזמן האחרון הפורטל משתדל להתמכות בתחום ה-Entertainment ושעות הפנאי.

Altavista.com
מנוע החיפוש הוותיק הוא גם פורטל לכל דבר.

Snap.com
פורטל של NBC המצטיין בצ'ט און ליין.

msn.com
הפורטל המקצועי של מיקרוסופט. גישה מהירה לדואר Hotmail.

הפורטלים המובילים בארץ:

Iol.co.il
הפורטל המצוין של רשת שוקן - לא לפספס את עיתון הארץ און-ליין ואת קפטן אינטרנט, כמובן.

Ynet.co.il
הפורטל-עיתון מקוון החדש מבית ידיעות אחרונות. נראה ונקרא מצוין.

Netking.com
לדעתי הפורטל הכי מעניין ברשת. ד"ש לגדי סוקניק. ונשתמע ברדיו המצוין - רדיו נטקינג! (radio.netking.com).

Walla.co.il
הפורטל העברי הראשון. מה יש עוד לומר.

Tapuz.co.il
הפורטל הכי כתום בישראל. מצוין לשופינג ברשת.

Nana.co.il
הפורטל של נטוויז'ן מעדיף בלונדיניות ובעלי דפדפן נטסקייפ.

msn.co.il
הגרסה הישראלית החדשה של הפורטל האמריקני. בגרסה המגוירת הפורטל מאגד בתוכו תכנים מכל הפורטלים הישראלים ברשת. כולל דואר hotmail בעברית.

מנועי החיפוש המובילים:

Altavista.com
הראשון ועדיין הטוב מכולם. שימו לב לתוספת של אתר hotmail שמאפשר לבצע חיפושים מהירים כמו בעידן הטרום פרסומי. (הקלידו av.com בשביל לתקתק פחות).

Excite.com
מנוע החיפוש של פורטל excite מתמחה בחיפוש כתבות און-ליין.

Hotbot.com
מנוע החיפוש של Wired שמתגאה באפשרויות חיפוש מעמיקות. משתמש במנוע המצוין של direct hit. שייך עכשיו לרשת LYCOS.

LYCOS.com
מנוע החיפוש הוותיק לא נשאר מאחר וקונה כל מה שאפשר.

Alltheweb.com
מנוע החיפוש FAST - והוא באמת מהיר.

Google.com
עדיין לא גמור, אבל יעיל ביותר. שימו לב לאופצית הוספת כפתורי חיפוש של google לדפדפן).

ספורט באינטרנט

מאת: נתי גרינברג

יום חמישי 29 ביוני 2000 , השעה 7 בערב.

התרווחתי בכורסה וציפיתי לפגישה לוהטת עם שתי אהובות כתומות, האחת ג'ינג'ית שופעת (לפמיניסטיות שבינינו - זהו מדור הספורט לא החוג למקרמה), והשנייה היא כמובן הנבחרת בכתום. האישה והפילגש, ולאו דווקא בסדר הנכון...

שעתיים אחרי - לג'ינג'ית שלי יש כאב ראש, לי לא נשארו ציפורניים לכסוס, הכחולים מאכילים את הכתומים ספגטי בולונז ומצליחים להמאיס את עצמם על כל אדם ללא אזרחות איטלקית.

הייתי בדרך להטביע את יגוני בכמה בירות טובות, ואז התקשר העורך...

"אני רוצה סיקור כללי של מבחר אתרי ספורט באינטרנט, ושיהיה מוכן למחר!

זו, ידידי, אינה משימה קשה, זוהי משימה בלתי אפשרית, המסר יושמד..."

(השורה הבאה צונזרה על ידי העורך, הפרטים שמורים במערכת).

ובכן קוראים יקרים, אם הנכם קוראים את השורה הזו, שום דבר אינו אפשרי, ועם קצת עזרה מידידים, הראיתי לטום קרוז מאיפה "ביפ" הדג...

אז על מה בעצם מדובר?

ONE

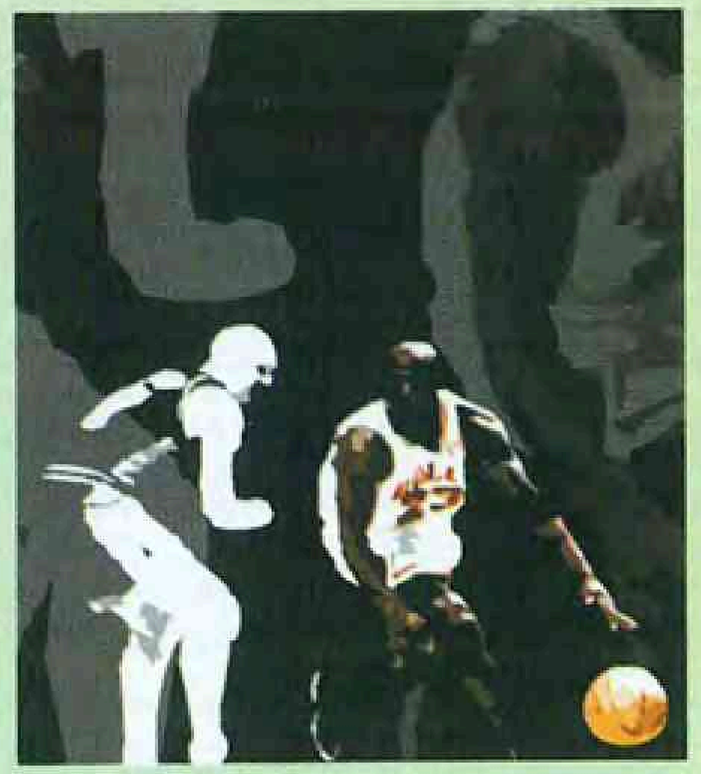
אז קדימה, לעבודה. נפתח בדריבל לפורטל הספורט הישראלי **one**, למי שלא מכיר www.one.co.il.

בצדו הימני העליון של עמוד השער, תוכלו לראות תמונה של העורך הראשי: יורם "מי רוצה להיות מיליונר" ארבל.

דומה שגם האתר מושפע מדמותו המפקחת ומכיל קווים מקבילים לשדר הספורט הפופולרי בארץ.

עמוד השער מהוקצע, מעוצב יפה ובפשטות, החלוקה לנושאים ברורה, המנשק ידידותי מאוד למשתמש, ההתמצאות באתר פשוטה מאוד וטעינת העמודים מהירה.

האתר מתרכז בענפי הספורט הפופולריים כדורגל וכדורסל, בארץ ובעולם, כשבמרכז עמוד השער, תוכלו לראות את הידיעות האחרונות (לא העיתון) העיקריות בליווי תמונות.



באתר תוכלו למצוא סיקור על קבוצות הליגה, שחקנים, תוצאות משחקים, תוצאות משחקים בשידור חי, עמוד המוקדש לטוטו, מדור "בחן את עצמך" ואפילו פינת בדיחות. בקיצור המדריך המלא לאירועים, תוצאות וחדשות לכל חובב ספורט ממוצע.

בנוסף לכל אלה מציע האתר גם מנוע חיפוש לאתרי ספורט מגוונים.

מניסוי שערכתי, מנוע החיפוש אומנם מהיר, אך יש בו עדיין מקום לשיפור.

לאחר זמן מה הגעתי לעמוד הנקרא פרשנות אוהדים ומי שציפה למצוא שם פרשנות ספורט מלומדת נכונה הפתעה. להלן ציטטה מקרית ממה שמצאתי שם:

שם: אלון שני
אוהד: מכבי חיפה
"עזבו אותי אני סתם מטומטם שלא יודע מה אני רוצה מהחיים שלי אז פשוט אל תתייחסו אליי, אני שונא את קול אוהדי חיפה אם אנשים זבלים וגם הקבוצה שלנו כל כך גרועה עז אני חוזר לחור המסריח שלי".

טעויות הכתיב, לקוחות כמובן מהמקור.

היו שם גם יוני האדום שמוכן להתווכח אם קול אוהד שאינו אדום, דייויד בקהאם שהמליץ לשחקנים בישראל לשחק במכבי חיפה, ואוהד ירוק נוסף בשם ג'ובאני רוסו...

לסיכום: האתר מומלץ לכל מי שמתגעגע למשחקי ליגת העל ואוהב לצ'אטט.

וואלה

משם עברתי למדור הספורט של וואלה כדי לערוך השוואה ל-ONE, כשמבחינת התכנים מצאתי בו דברים דומים ל- ONE.

האתר מתרכז בענפי הספורט הפופולריים בארץ: כדורגל וכדורסל ובהשוואה ל-ONE, נראה שהחדשות קצת פחות מעודכנות וגם הגישה בו לתוצאות וסטטיסטיקות פחות נוחה.

מבחינת העיצוב, האתר פחות מרשים מ-ONE, אם כי נוח להתמצאות.

תוצאה סופית: ONE מנצח בנוק אאוט טכני.
המלצה: תתקדם ל-**ynet**.
כתובת האתר: **www.walla.co.il**

המשך בעמוד הבא ←

Ynet

בתור צופה אדוק בשידורי יורו 2000, הרגשתי עכשיו צורך עז לקפוץ לאתר Ynet שהביאו לנו את סטטיסטיקות המשחקים וסיבכו שוב ושוב את ניר לוין ובוני גינצבורג בניסיונות להסביר לצופים כיצד קבוצה שמחזיקה בכדור 70% מהזמן, ובועטת פי חמישה לשער מהקבוצה השנייה נמצאת בפיגור.

עצמתי עיניים, קפצתי ונחתתי נחיתה רכה באתר הספורט של Ynet.

האתר מעוצב יפה, מאוד ידידותי למשתמש ומכיל כל מה שחובב ספורט אמיתי מחפש.

מידע על קבוצות, שחקנים, סטטיסטיקות, תוצאות משחקים - עד כאן הכול טוב, כשבהמשך המצב אפילו משתפר.

באתר קיים מדור שנקרא מנהרת הזמן ומוקדש לאירועים היסטוריים, ושושלות ספורט.

הפעם במדור - היריבות עתיקת היומין בין גרמניה ואנגליה - מרתק!!!

בדומה ל-ONE, גם כאן תוכלו לשמוע דברי פרשנות, אלא שכאן לא מדובר באוהדים משועממים, אלא בפרשנות ספורט אמיתית של עיתונאים שחיים ונושמים ספורט כרונן דורפן, עמיתי שלו, וכמובן הגורו שהעלה את פרשנות הכדורסל בישראל בלפחות עשר דרגות - הלא הוא עופר שלח.

מניסיון טורים אישיים הם החלק המעניין ביותר בעיתונות הספורט הכתובה והאלקטרונית.

לסיכום: מהר יותר, גבוה יותר, חזק יותר!!!

כתובת האתר: **www.ynet.co.il**

NetKing

בעקבות טיפ שקיבלתי, החלטתי לעבור לאתר הספורט של NetKing.

כמו כל האתרים הישראליים שבדקתי עד עכשיו, גם הוא מתרכז בכדורגל וכדורסל.

בדומה ל-ONE חדשות הספורט העיקריות מופיעות באמצעו של עמוד השער ובצד אפשר למצוא לינקים לליגות הכדורגל האירופאיות והליגות הישראליות.

מבדיקה מהירה של כמה מהם שערכתי, די התאכזבתי לגלות שם כמות חומר דלה למדי וכדי להשלים קצת את התמונה נאלצתי לפשפש בארכיון כדי למצוא כתבות נוספות.

מבחינת עיצוב, האתר מקבל אצלי ציון גבוה ומצליח לעמוד בסטנדרטים של ONE ו-Ynet.

לסיכום: הפוטנציאל קיים, עכשיו נשאר רק למצוא פריק של ספורט להוסיף תכנים.

כתובת האתר: **www.netking.co.il**

NBA בארץ הקודש

טיפ נוסף שנשלח לי ב-E-mail שלח אותי לאתר ה-NBA היחיד בעברית (על פי טענתו).

גיליתי אתר נחמד ביותר, מעוצב בפשטות המקלה מאוד על מציאת דברים מעניינים באתר.

בין השאר נוכל למצוא סטטיסטיקות, תחזיות, כתבות פרופיל מעניינות, סיקור משחקים וסיקור של הדראפט.

האתר נוצר ומתוחזק על ידי בחור בשם אסף נאמן, אסף - חזק ואמץ!!!

לסיכום: נוח, קומפקטי ושומר על עניין. יש תמורה לאגרה! (אבל יש גם בעיות עם העברית באתר, שאוהבת בעיקר דפדפני נטסקייפ).

כתובת האתר: **fly.to/Hebrew-nba**

הדבר האמיתי

ניחוח ה-NBA הביא אותי לבדוק מה קורה בספורט האמריקני.

כדררתי לאתר הרשמי של ליגת הכדורסל האמריקני ה-NBA, שכתובתו - www.nba.com.

ללא ספק זהו האתר לכל חובב NBA וכמו שכתוב בסניפי הום סנטר: אין לך מה לחפש במקום אחר. כיאה לאתר הרשמי של ה-NBA, האתר מושקע, ומכיל מכל טוב.

מעבר לסיקור המשחקים והתוצאות, תוכלו למצוא שם בין היתר את עשרת הדאנקים השבועים!!! המהלכים הבולטים בפלייאוף, כמו כן תוכלו גם לשלוח שאלה בנושא כדורסל לד"ר ג'ק רמזי ולקבל תשובה מנומקת, למשל מי היה טוב יותר מייקל ג'ורדן או ווילט צ'מברליין?

אז למי שלא שמע או לא הבין מה הייתה התקפת המשולש של השיקגו בולס, יש עדיין תקווה ואם החמצת את Insi de Stuff השבועית, כאן תשלים את החסר.

טיפ לאוהדי מייקל ג'ורדן: הקישו על התמונה שנושאת את השם Michael Jordan to the max.

למי שלא מצא, כתובת האתר:

www.michaeljordantothemax.com

מרשים מאוד!!!

לקוראים הותיקים יותר שגדלו על ברכי Doctor J, לארי בירד, מג'יק ג'ונסון או אפילו וילט צ'מברליין וביל ראסל, יש עמוד היסטוריה שמסקר שחקנים ואירועים שנכנסו להיכל התהילה שנקרא ה-Hall of Fame.

הבוסטון סלטיקס

חובה לכל אוהד: ביקור באתר הרשמי של קבוצתו האהודה, במקרה שלי: הבוסטון סלטיקס.

חדשות, תוצאות משחקים, סטטיסטיקות של הקבוצה ושל שחקנים בודדים, מומלץ ביותר לכל אלה שקמים ב-4 לפנות בוקר לראות משחקי פלייאוף.

לסיכום: מספק את הסחורה.

פוטבול

לטובת חובבי הפוטבול האמריקאי ויש לא מעט כאלו בארץ, הצטיידתי בקסדה ומגינים ויצאתי לבדוק את האתר הרשמי של ליגת ה-NFL, שעיצובו מזכיר מאוד את עיצוב אתר ה-NBA.

בראש עמוד השער תמצאו לינקים לכל הקבוצות בליגה, ומדגימה שערכתי באתר הרשמי של קבוצת קליבלנד בראונס לא תתאכזבו.

האתרים מושקעים, מעוצבים להפליא ומכילים את כל המידע הדרוש.

לסיכום: מקצוענות אמריקנית.

כתובת האתר: **Nfl.com**.

גם NetScape בעסק

מה-NFL דילגתי בקלילות לאתר הספורט של NetScape. האתר מתמחה בענפי ספורט אמריקניים שונים ומסקר גם ספורט מאירופה.

אם להודות על האמת די התאכזבתי מהעיצוב של עמוד השער: כבד, עמוס מדיי במלל, חסר חן, נראה קצת מיושן.

הטקסט הדחוס והלינקים הארוכים מקשים על המשתמש להגיע לידיעות שבאמת מעניינות אותו. עם זאת, חובב ענפי ספורט אמריקנים שונים יוכל למצוא כאן ריכוז של רוב ענפי הספורט הפופולריים בארצות הברית.

לסיכום: כמו נבחרת אנגליה, דורש רענון.

כתובת: **http://sports.netscape.com**

וגם CNN

כמה כוסות קפה העירו אותי ובכוחות מחודשים יצאתי להסתער על אתר הספורט של CNN.

עיצוב האתר די הזכיר לי את האתר הקודם שביקרתי בו, עם זאת, ההתמצאות באתר והחלוקה לנושאים שונים מעט טובים יותר וגם מבחינה גרפית האתר נראה טוב יותר.

לסיכום: לוקח את NetScape אבל רק בנקודות.

כתובת האתר:

http://sportsillustrated.cnn.com

FIFA

מהספורט האמריקני עברתי לספורט העולמי וניתרתי לאתר הספורט של FIFA.

האתר עוסק בכל מה שקשור בכדורגל העולמי.

כיאה להתאחדות הכדורגל העולמית מדובר באתר המעוצב יפה, בצורה שדי מזכירה את אתרי ה-NBA וה-NFL שביקרתי בהם.

מומלץ להיכנס למפת האתר כדי למצוא את הנושא שבאמת מעניין אותך.

לסיכום: אתר מכובד, ראשון ברשימת ה-**Favorites** של נדב יעקובי.

כתובת האתר: **http://www.fifa.com/**.

ולסיום לחובבי Yahoo הכתובת: http://dir.yahoo.com/Recreation/Sports תוביל אתכם ללינקים מצוינים של אתרי ספורט בכל נושא שתחפצו.

זו הייתה כמובן סקירה חלקית ביותר של אתרי ספורט באינטרנט והמסקנה אליה הגעתי בעקבות הסקירה הם שאתרי הספורט שמתרכזים בנושא ספציפי עדיפים על אתרי החדשות שמכילים בתוכם מדור ספורט הן בעיצוב והן בתכנים.

השחר הפציע, קרני השמש הראשונות מאירות את החדר.

יורו 2000 הסתיים מבחינתי.

מהנבחרת ההולנדית נשאר רק אבק.

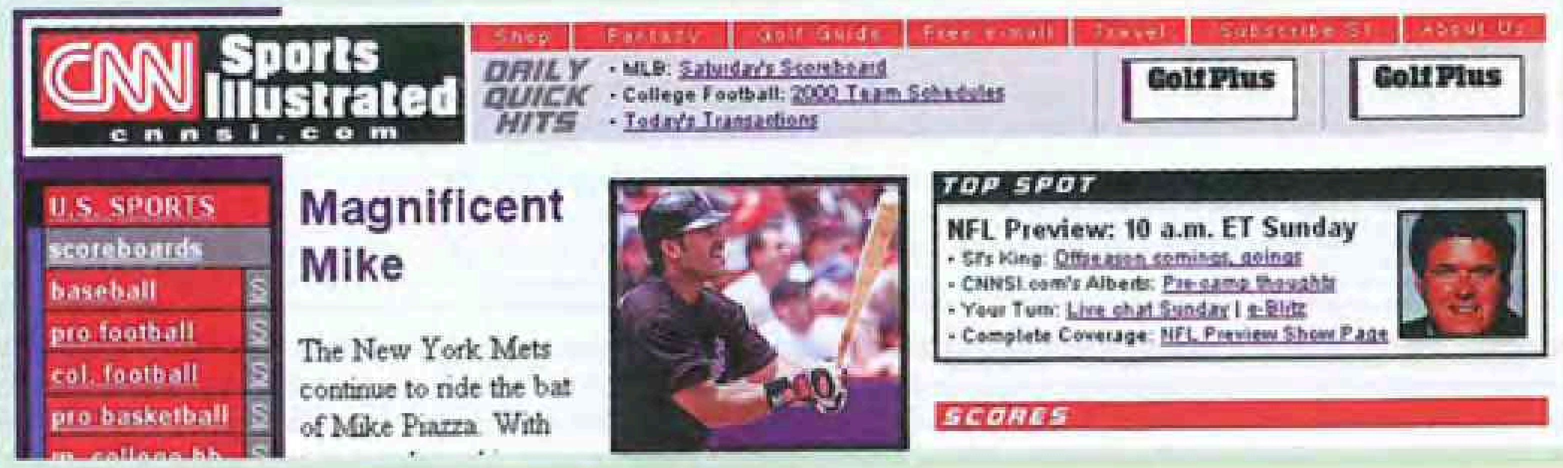
עכשיו נותר רק לראות את האיטלקים, ותואמיהם הצרפתים מתכתשים ביניהם.

אני מצטט את מה שכתוב באתר הספורט של Ynet:

"נראה כי גמר יורו 2000 הולך להיות מלחמת התשה בין הכדורגל הפסימי של איטליה לבין הנבחרת שהכי דומה לה, צרפת. כל נבחרת תבחן את גבולות הציניות של יריבתה ואם לא ייפול איזה שער מקרי, עדיף לגשת ישר לבעיטות הכרעה מ-11 מטרים."

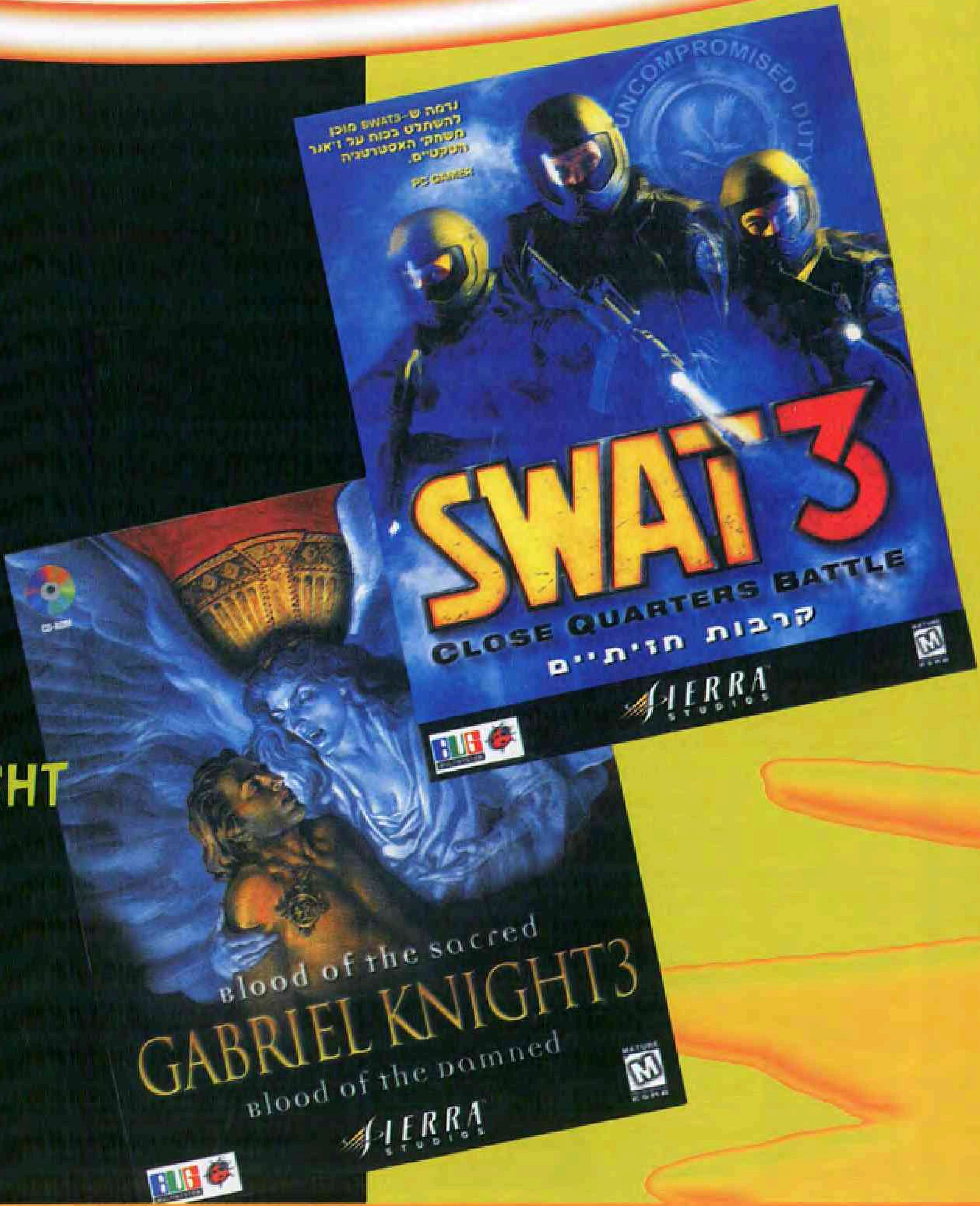
יום שישי 30 ביוני 2000, השעה 5 בבוקר, סוף השדר.

(הנחמה היחידה שאני יכול להציע לנתי היא שבסופו של דבר צרפת הייתה זאת שניצחה את המשחק. אורן).

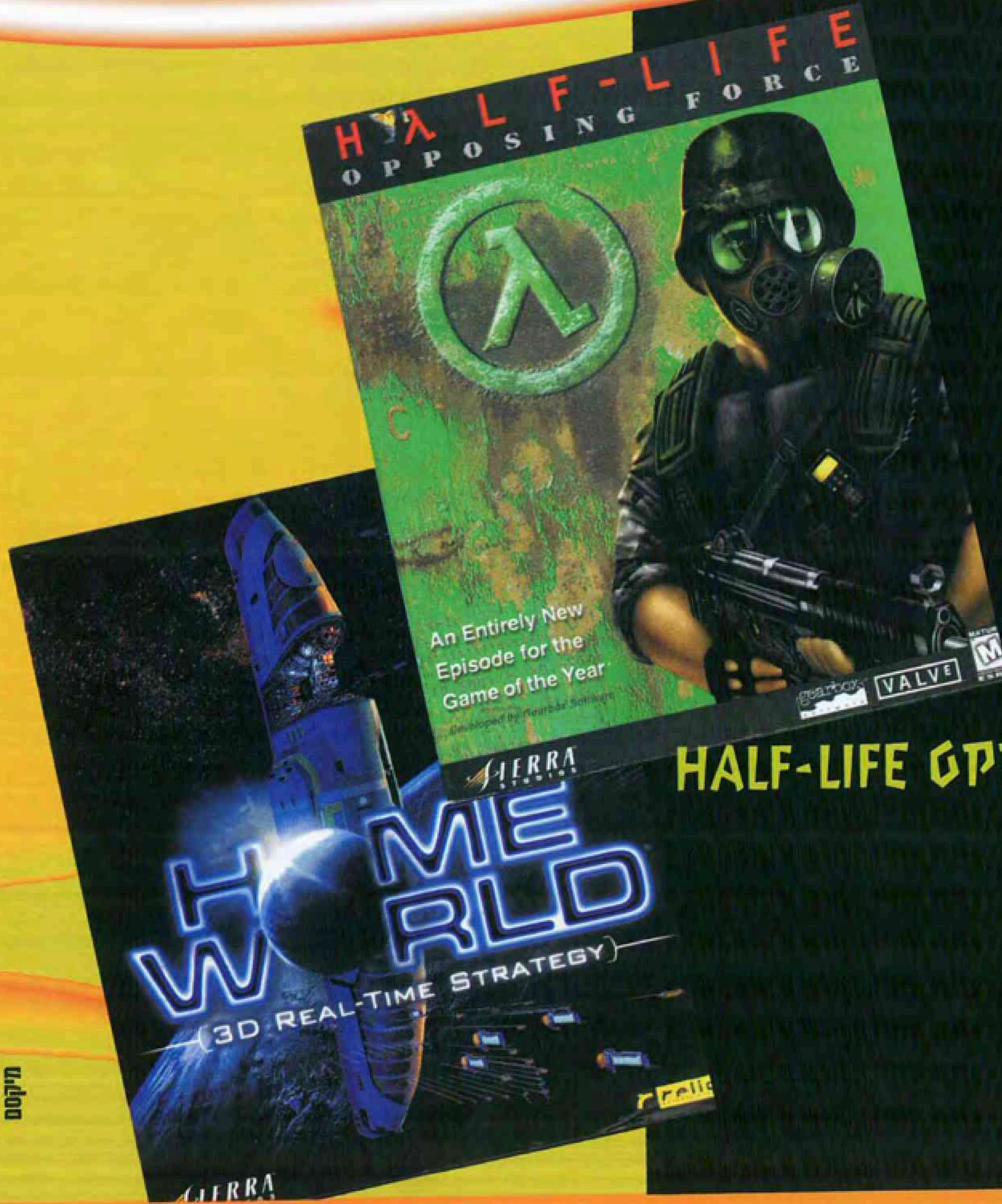


משחק אחד

חינם!!!



קנה
את
SWAT III
ואת
GABRIEL KNIGHT
רק ב-
199 ש"ח



קנה
את
HOME WORLD
ואת
HALF-LIFE OPPOSING FORCE
רק ב-
199 ש"ח

התקשרו עכשיו 1-800-220-840

* לא כולל דמי משלוח 25 ש"ח (עד בית הלקוח) המבצע מוגבל עד גמר המלאי.

מיקסם

MOTORCROSS MEDNESS 2
שבוע שטח

מאת: בן מנחם

לפני כשנתיים, נחת על מדפי החנויות משחק בשם Motocross Madness, שזכה לתגובות נלהבות הן מצד קהל השחקנים והן מצד המבקרים. "כיף" הייתה המילה העיקרית לתיאור סימולציית המירוצים הראשונה מ-Rainbow Studios. "סימולציה" יכולה אולי להיות המילה הלא נכונה לתאר משחק אופנועי שטח - כזה עם אפשרויות מצומצמות ומודל פיזיקלי שנותן לך לעשות קפיצות ופעלולים שהיו משאירים רוכבים אמיתיים בדרך לשבירת הרופאים - אבל לא משנה איך תגדיר את המשחק, העובדה היא, ש-Motorcross Madness היה אחד מהמשחקים המרגשים והממכרים ביותר בשנת 1998.

המשחק המקורי קבע סטנדרטים גבוהים, אך Rainbow ומיקרוסופט המשווקת הצליחו ליצור משחק המשך שהוא אפילו גדול יותר, נועז יותר וטוב יותר כמעט בכל דרך אפשרית. מגרפיקת הנוף שמוציאה לך את העיניים ואנימציית הפעלולים

וההתרסקויות שגורמת לך לפספס כמה פעימות, ועד למבחר מסלולים פנימיים ומסלולי שטח חיצוניים אמיתיים כל כך עד שתוכל ממש להריח את העלים, Motorcross Madness 2 כמעט לא מפסיק להרשים. בין שאתה בוחר ב-15 דקות מסמרות שיער של פעלולים ובין שאתה בוחר במרתון של מירוצים באינטרנט נגד חבריך, תמיד תישאר עם ההרגשה המדגדגת של "עוד סיבוב אחד ודי!".

חלק מהרוכשים אולי ירגישו פגועים שהמשחק לא בא עם עורך מסלולים, אך ישנם מספיק מסלולים שירצו אותם עד שמיקרוסופט יאפשרו להוריד אחד: המשחק מכיל יותר מ-70 זירות, מהמסלולים הפנימיים הרועשים עד לפסגות המכוסות שלג, השמש השורפת במדברים, יערות, גבעות, חוות פועלות ועוד. השחקן יכול לבחור ביותר מ-20 אופנועי שטח שונים, מהמהירים של 125 סמ"ק ועד למפלצות של 600 סמ"ק שיכולות להיות קצת מעבר ליכולתו של שחקן מתחיל.

אוכלים הרבה אבק

זה קצת מאכזב שלמשחק יש רק 12 דגמי אופנועים משלוש חברות אמיתיות (Honda, Yamaha ו-KTM), אבל זה בטח לטובה כיוון שבמילא תצטרכו להתאמץ כדי למצוא הבדלים בין אופנועים דומים. אפשרות המוסך במשחק דלה ובכל מקרה בסוף היום רוב השחקנים יעדיפו להשתמש בהגדרות הקבועות מראש של כל אופנוע. חוץ מזה, רובנו נעדיף לבלות את זמננו בעיצוב צבעי הרוכב (שיכולים לגרום לחבריכם למשחקי רשת להתרשם מביצועכם האומנותיים), מללכלך את הידיים בשמן במוסך.

70 המסלולים מחולקים לשישה אירועי שחקן יחיד, כולל את הבג'ה, מסלול הפעלולים, מסלולים לאומיים וסופרקרוס, בנוסף לאנדורו (דומה לבג'ה) ולמסלול המקצועי שבו ביצועיך יקבעו כמה מהר אתה תעבור לאופנועים ומסלולים חדשים. גם בג'ה ואנדורו נערכים באזורים הפתוחים במסלולים שמכילים סדרה של נקודות ציון - אבל הדרך שבה תיסע משער לשער תלויה לגמרי בך. כדי לסיים בראש החבורה, תצטרך לרשום לעצמך יותר מכמה מירוצי ניסיון כדי לחקור את האזור במטרה למצוא קיצור דרך, אבל גם מטלה זו מהנה ונעשית בכיף יחד עם כל ההפתעות שהמפתחות ממנה.

כשתיסע דרך אזורי הכפר, תתפעל מהמטוסים, תקפוץ מעל רכבות דוהרות, תצרח ליד - או תתנגש לתוך - מכוניות ומשאיות ותתחמק ממכונות החווה האטיות. תוסיף לזה שטח וצמחייה מפורטים ותבין למה זה כבר ברור מראש שתבלה שעות מול המחשב רק כדי להזין את תאוות הנסיעות שלך.

מסלול הפעלולים מהנה ביותר ובנוי בצורה גרפית גבוהה. בין אם להצליח בפעלול או סתם להסתכל על אנימציות ההתרסקויות המדהימות,

לראות את דמותך עפה באוויר עם ידיים על המותניים, כשהאופנוע מתעופף מאחוריה זה תענוג, מלא באשמה אך מספק. בהחלט יש במשחק צורך בזמן למידה, אם אתה רוצה להתחיל לאסוף את הניקוד הגבוה עם בונוסים כפולים, אך תחושת הסיפוק שתקבל אחרי ביצוע שניים או אפילו שלושה פעלולים בזמן טיסה הופכת את זה לשווה בהחלט. החיסרון היחידי עם מסלול זה הוא אפשרות הווידאו של המשחק: למרות שאתה יכול להחליף את המבט בין כל הרוכבים ולשנות הגדרות לגבי הפרספקטיבה, היעדר אפשרות החזרת מהלך לאחור או העברתו קדימה, אומרת שאתה יכול לראות אותו רק מהתחלה לסוף. לפחות אתה יכול לעצור באמצע.

ESPN במחשב

כנראה שהמסלולים המאתגרים ביותר הם המסלולים הלאומיים והסופרקרוס. 17 מסלולי הסופרקרוס, שכל אחד מהם נערך בתוך קוליסאום ענקי, הם כמו אלה שרואים ב-ESPN. המירוצים הלאומיים נערכים במסלולים הפתוחים, כלומר יש יותר הזדמנויות לקפיצות מדהימות ופעלולים שירצו את הקהל.

המשחק המקורי היה אחד מהפופולריים ביותר ב-Zone של מיקרוסופט ולכן אין זה מפתיע שההמשך מייצר את אותה ההתלהבות. מציאת מתחרים אינה מהווה בעיה, מאות כבר שיחקו יום יומיים לאחר שחרור המשחק ולרוב הוא פועל חלק ללא הסטיות המוכרות כמו נהגים שקופאים או נעלמים. אלה יכולים לקרות מדי פעם, אך החדשות הטובות הן שהחיבור, אטי של המתחרה שלך אינו משפיע על ביצועיך. הזמן היחידי שבו אתה יכול לצפות למשחק פחות יציב הוא כשמישהו בעל מחשב בינוני ינסה לארח משחק של שמונה שחקנים.

חייבים למצוא כמה חסרונות

ל-Motorcross Madness 2 יש בכל זאת כמה בעיות. חלקכם ימצאו שהאפקטים הקוליים של האופנועים, שיחד עם הריח המנועים, הם אחד מסימני ההיכר המובהקים ביותר של האופנועים האמיתיים, לא מספיק חזקים כמו היו במשחק הראשון.

בנוסף לכך, המראה ממבט מגוף ראשון הוא למעשה חסר תועלת מכיוון שאין גרפיקה לגלגל הקדמי ולכידון; בלעדיהם, יותר מדיי קשה לכוון את האופנוע לנחיתה רכה והעונש על עזיבת המסלול בתחרויות הבינלאומיות ובסופרקרוס קצת אכזרי. אם אתה לא חוזר בדיוק לנקודה שבה עזבת בתוך חמש שניות - מעשה שלמעשה הרבה יותר קשה ממה שהוא שנשמע - אתה תושלך חזרה לנקודה בה עזבת בתור נקודת התחלה.

Motorcross Madness 2 אינו אולי סימולציית האופנועים הריאליסטית ביותר שאתה יכול לקנות, אבל הוא בין הכי מהנים והוא מכיל משהו לכולם.

WIZ EXPRESS

בעד:
המון מסלולים והמון אבק.

נגד:
אפקטים קוליים חלשים והמון אבק.

קהל יעד:
אוהבי אבק.

סימולציה

GUNSHIP

כלום לא קורה, הכל כרגיל

מאת: נתנאל מורי

לפני שנים רבות בגלקסיה רחוקה מאוד, היו יוצאים מדי פעם משחקים אשר נקראו "מדמי טיסה". המשחקים הללו ניסו, בטכנולוגיה של פעם, להמחיש את חוויית הטיסה המשגעת. כמובן שזה לא עבד טוב, מכיוון שהיה צריך להמיר לתלת ממד עצים, עננים ושאר ירקות ואלו היו פעולות קשות מדיי עבור המעבדים האטיים של אז (ראה ספיישל תלת ממד בגיליון 107).

הסימולטור הראשון שהצליח באמת היה סימולטור החלל הקלאסי של לורנס הולאנד מ-LucasArts - הידוע בכינויו "מלחמת הכוכבים - XWING". למען האמת, זה בערך הכל לגבי היסטוריית הסימולטורים.

פורצי הדרך היו תמיד אלו שהתרחשו בחלל (WING COMMANDER ,FREESPACE, X–WING), כי הם תמיד היו היחידים שאפשרו חופש תנועה אמיתי וסיפקו את הפיצוצים והמהירויות הכי מדהימות. חוברת ההוראות הייתה קצרה ופשוטה ולמרות זאת המשחקים היוו אתגר לידיים ולמוח באותה מידה שהיוו חגיגה לעיניים ולאוזניים. לעומתם, סימולטרי "כדור הארץ", תמיד היו אטיים ומציאותיים להחריד, לא מרהיבים ויזואלית, בעלי חוברת של 250 מיליון עמודים ואתגר שכלי שלא היה מובן כלל. במילים אחרות, לסימולטורים רגילים יש סטיגמה של משחקים ליורמים. לדעתי? בצדק (אוהדי הז'אנר, אל תכעסו, טוב?).

עכשיו, לעניין. הדבר שהכי חשוב להבין לגבי המשחק הזה, זה שהוא פשוט לא שונה מהשאר! תמיד היו סימולטורי מטוסים, סימולטורי מסוקים, וזה הכל. אין אף משחק בהיסטוריית הסימולטורים הרגילים שנחשב לפריצת דרך (אני יודע שחלק יצעקו FLIGHT UNLIMITED או FLIGHT SIMULATOR אך זה לא נחשב לפריצה כה משמעותית) - לא במנוע התלת ממד ולא בתוך הז'אנר עצמו. כולם פשוט אותו דבר והמתכנתים לא קולטים שזה נמאס! כנראה שהמתכנתים עצמם יורמים כמו האנשים שמשחקים במשחקים שלהם! ואני לא בודד במערכה, רבותיי! רק לפני מספר חודשים, ערן פולוסצקי, הקולגה שלי, יצא באותה ההצהרה שאני מצהיר כעת (רק בלשון רכה יותר). לאחר שקיבלתי את אריזת המשחק של GUNSHIP חשבתי שאתייחס בסלחנות למשחק הזה, שכן "עבר הרבה זמן מאז שיצא סימולטור המסוקים האחרון" (שעתיים, בערך), אך כשראיתי את המשחק לא יכולתי מלהתאפק ולצעוק דדדיייי!!! (לא בעברית צעקתי, אלא באנגלית DIE!!!). זה פשוט נשגב מבינתי, מוחי ממאן מלהשכיל מדוע הז'אנר הזה ממשיך לשרוד? הוא לא מראה חידושים בגרפיקה או בסאונד, ואורך החיים של משחק כזה הוא כמו אורך החיים של חיידק בבקבוק אנטיביוטיקה! ולעומת זאת, ז'אנר הקווסטים דועך! למה? אפילו הסקרים שפורסמו בגיליון 109 הראו שהז'אנר שהציבור הכי תאב לו הוא קווסטים (23%) והז'אנר הכי מתוסכל הוא סימולטורים (2%). אולי כדאי שקהל המתכנתים יקשיב לכך?

אני רוצה שתבינו, המשחק לא איום ונורא. הבעיה, זה שהמשחק הזה רגיל מדיי. הם אף פעם לא שמעו על הפתגם "בדיחה לא מספרים פעמיים"? כי בעיניי הז'אנר הזה הוא בדיחה. ז'אנר ותיק בלי חידושים הוא כמו "עם בלי היסטוריה". ו"עם בלי היסטוריה" זה "עם בלי עתיד". ואלא אם כן, הז'אנר יוציא איזו הברקה, של משחק בגרפיקה מדהימה עם עלילה נון-לינארית מרתקת, שתדיר שינה מעיניי מרוב מתח של מה יקרה בהמשך, אז "עם בלי עתיד" יהיה בדיוק מה שאאחל לז'אנר. והוכחה: ראינו שהסימולטורים היפים היחידים הם סימולטורי החלל לא בזכות הגרפיקה אלא גם מכיוון שהשחקן זוכה להתערב בחייהם של חבריו לקבוצה! ב-ALLIANCE ראינו איך אייס אזאמין עזב את משפחתו כדי להתגייס לצבא והמשפחה שלו דאגה לו עד למותו הטראגי של אביו, וב-WING COMMANDER חווינו את הרגשת המתח והתחרותיות שהייתה בין חברי הקבוצה, הבדיחות שהם העבירו ביניהם וכדומה.

צר לי שלא הרחבתי לגבי המשחק עצמו. אם אתם רוצים לדעת איך הוא, תפתחו כל גיליון וויז שיש בו כתבה על סימולטור כלשהו

WIZ EXPRESS

בעד:
זה לא משחק גרוע (גרפיקה בינונית, סאונד בינוני, שליטה בינונית).

נגד:
זה לא משחק יפה (גרפיקה בינונית, סאונד בינוני, שליטה בינונית).

קהל יעד:
אנשים שבחיים לא ראו סימולטור. לחילופין, אפשר לקנות כמתנה לאדם שכבר קנית לו משקולת נייר בעבר ונגמרו כבר הרעיונות.

Formula 1 2000

מה שומכר היה אומר?

מאת: גיא אהרון

Formula 1: 2000 הוא גרסה ממוחשבת לתחרות פורמולה 1 של עונת 1999–2000, המכיל את כל המכוניות, הנהגים ומסלולי המירוצים של התחרות האמיתית. אך לא הכל טוב בממלכת המירוצים. במקביל לחידושים, המשחק מביא איתו גם הרבה בעיות מציקות, שהופכות אותו, לרוע המזל, למשחק מירוץ בינוני, במקרה הטוב.

המשחק מציע שתי אפשריות משחק לשחקן בודד - מירוץ מהיר או גראנד פרי. הראשון הוא פשוט וחסר אתגר, ואילו השני אמור להיות מעין סימולציה שבה אפשר לשלוט בכל האפשרויות, החל בסידור הרכב ועד לאכיפת חוקי המירוץ. עם זאת, מהר מאוד מגלים, שלמשחק הזה ולמונח "סימולציה" אין הרבה במשותף. הבינה המלאכותית, לדוגמה, עלובה ולא מהווה כל אתגר. חוקי פיזיקה מכופפים בחופשיות לכאן ולכאן והתאונות והפיצוצים, המהווים בדרך כלל חלק גדול מהכיף במשחקי מירוץ, לא עובדים כאן כמו שצריך.

הבעיה העיקרית עם הבינה המלאכותית היא שבמסלולים מסוימים המהירות של המכוניות האחרות מהירה משלך באופן לא סביר, בעוד שבמסלולים האחרים הן אטיות מהרגיל, מה שיביא אותך לעקוף אותם בקילומטרים במסלול אחד ולהישאר מאחורה בשני באופן לא עקבי לחלוטין.

בנוסף לכך ישנן בעיות קשות של חוסר ריאליזם, למשל כאשר מכוניות מבצעות סיבובים חדים במהירות שיא. התפריט ה-Setup, אשר אמור לשנות את הגדרות המכונית שלך ולאפשר לך לקבוע את מידת חספוס הצמיגים, זווית הכנף האחורית (הקובעת בעצם את מידת "הידבקותה" של המכונית למסלול) ויחס העברת המהלכים, כל אלה למעשה חסרי משמעות. אפשר לנסוע באותה מהירות וזה בדוק, הן על מסלול רטוב וללא כנף קדמית, והן על מסלול יבש עם ההגדרות הרגילות. דבר מצחיק נוסף, הוא שכמעט בלתי אפשרי לגרום נזק למכונית שלך. הדרך היחידה לעשות את זה היא להיכנס מאחורה במכוניות מתחרות ואז, באופן מגוחך, הן נשלחות קדימה בטיל כאילו דקרת אותם בישבן.

אם חשבת לשחק עם ג'ויסטיק במשחק - שכח מזה. רגישות היתר של המשחק בהיגוי ובבלימה מונעת כל שליטה אפשרית בדרך זו. מאחר ואין אפשרות לכוון את אזור האפס של הג'ויסטיק, כל סטייה קלה שיש בו תגרום לנסיעה הצדה. אם במקרה יש ברשותך הגה למחשב, זה עשוי לעזור, אך עדיין זה לא יפתור את בעיית הבלימה, שגורמת בהכרח לסטיות וסיבובים. עדיף כבר להימנע מבלימה על ידי שימוש באפשרויות הבלימה האוטומטית של המשחק, אשר תביא את הרכב לעצירה מלאה כמעט בשנייה שתרפה מדוושת הגז.

יש אפילו עוד דברים מעצבנים במשחק. תפריט המירוץ מטושטש, ויגרום לך לחפש כפתור פוקוס על המסך שלך. הגדרות המירוץ, כמו מזג אוויר ועזרי נהיגה, מתאפסים וחוזרים לברירת המחדל בכל פעם שמפעילים את המשחק מחדש. מבחינת הגרפיקה, המסלולים נראים לא רע בכלל, אך המכוניות עצמן נראות קצת מתוספסות בקצוות. ראוי לציין לטובה את האפקטים החזותיים של גשם ותאורה, אם כי ראינו כבר יותר טובים במשחקים אחרים ואת הזרימה החלקה של המשחק.

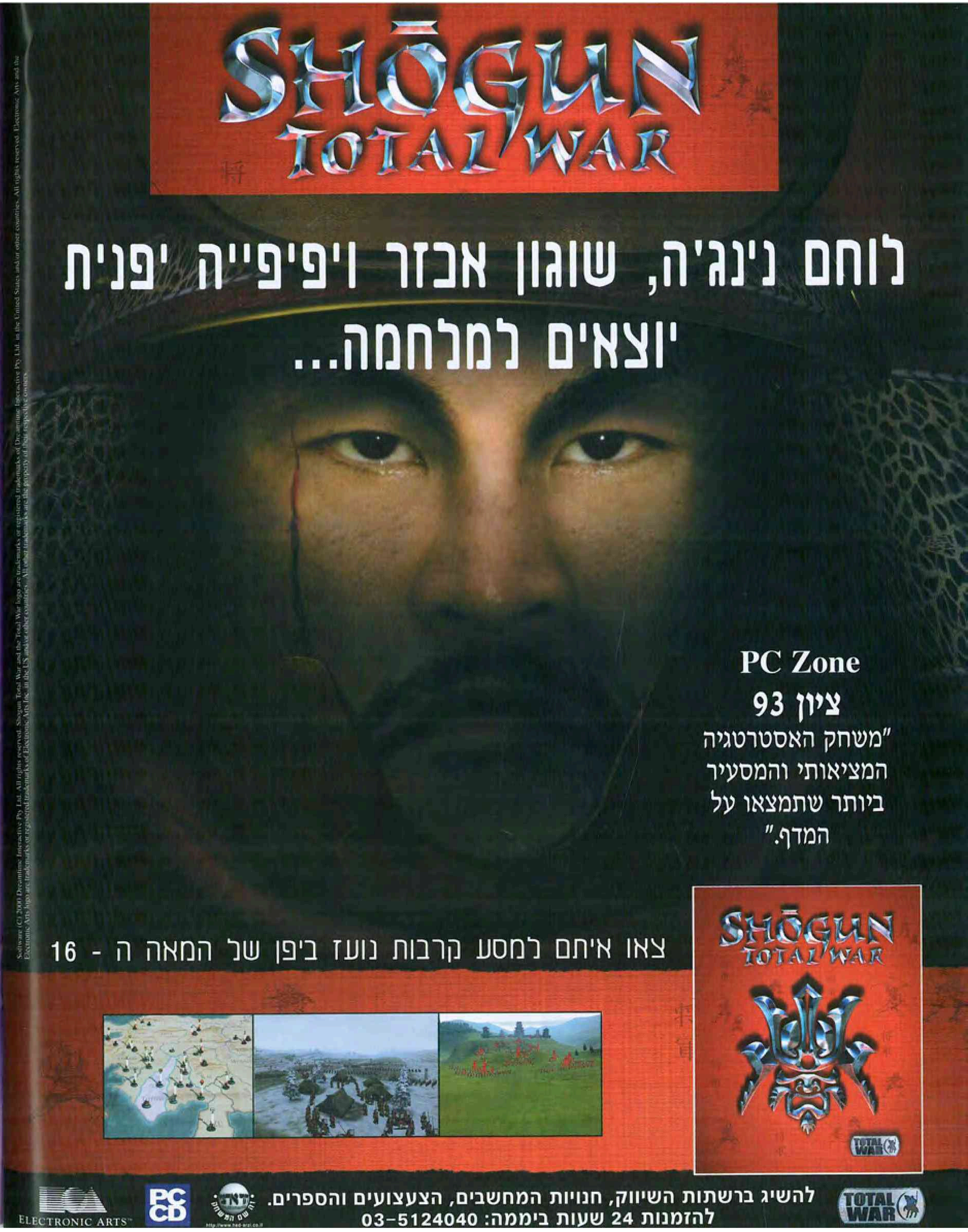
יש פה יותר מדיי דברים שלא עובדים טוב במשחק אחד. החל בחוסר ריאליזם בולט וכלה בתפריטים לא מוצלחים. טוב יעשו חובבי המירוצים אם יתרחקו ממשחק זה ויפנו למשחקי פורמולה 1 אחרים ומוצלחים בהרבה.

WIZ EXPRESS

בעד:
כל המסלולים, הנהגים והמכוניות מעונת '99 של פורמולה 1. מסלולים יפים למדיי וזרימה חלקה.

נגד:
חוסר התאמה בין המהירות שלך ושל המתחרים, חוסר התאמה לג'ויסטיק, חוסר ריאליזם בולט, מנשק לא מוצלח.

קהל יעד:
אלה שמתרשמים יותר מה"בעד" מאשר מה"נגד" (אם יש מישהו כזה)



המשחקים הגדולים של השנה

מאת: אורן רביב

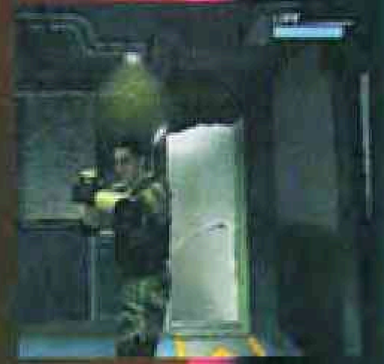
בזמן שה-Playstation 2 כבר נמכרת ביפן ותוכנית השיווק שלה בארה"ב כבר לקראת שלבי סיום, נראה כאילו אנחנו עדים לשלב האחרון בחייה של מערכת ה-Playstation הראשונה. אולם למרבה ההפתעה, דווקא עכשיו, כשרוב מפתחות המשחקים הגדולות כבר טרודות בתוכניות הפיתוח העתידיות שלהן למערכת המתקדמות יותר, כמו ה-Dreamcast, ה-Dolphin, ה-X-Box וה-Playstation 2, אנו עדים לאחת השנים הטובות ביותר (ואולי אף הטובה מכולן) שחווה המערכת בחמש שנות קיומה.

בגיליון הזה החלטנו להביא בפניכם סקירה קצרה של הכותרים המעניינים ביותר שיצאו וייצאו למערכת הזקנה.

Colony Wars: Red Sun

Colony Wars: Red Sun הוא המשחק השלישי בסדרת הרפתקאות החלל של חברת Psygnosis, שנחשבת כסדרת ה-Space Shooters הטובה היותר לפלייסטיישן. החלק השלישי בסדרה הוא גם ללא ספק הטוב ביותר. Colony Wars מצליח לשלב בצורה מוצלחת בין גרפיקה עשירה בפרטים לבין קטעי FMV העוזרים לקדם את עלילת המשחק. אלה, יחד עם מאגר משימות מגוון יותר, סוגי חלליות רבים יותר וכלי נשק רבים יותר מאשר שני משחקים הקודמים יחד, מצליחים להציב רף חדש וגבוה בז'אנר ה-Space Shooter .

Covert Ops: Nuclear Dawn



מה תקבלו אם תאחדו את Resident Evil יחד עם מצור ימי 2 (שדווקא התרחש על רכבת נוסעת...)? טוב, התשובה היא די קלה בהתחשב בעובדה שכותרת הקטע היא: Covert Ops: Nuclear Dawn. במשחק, שבמקור נקרא Chase the Express, תיכנסו לדמותו של ג'ק מורטון העובד בתור סוכן מיוחד של נאט"ו. מורטון מתגנב לרכבת נוסעת שנחטפה על ידי טרוריסטים. השליטה על הדמות דומה מאוד ל-RE רק שכאן אנו מקבלים יד קצת יותר חופשית בשליטה על הדמות.

Duke Nukem: Planet of the Babes

כבר לפי השם ניתן להבין כי "הדוכס" יפגוש שוב הרבה מאוד נשים פוליגוניות בעלות חזה שופע. אז מה חדש? מה תאמרו על שיטה חדשה למדידת נזק לדוכס המתבססת על האגו המפותח שלו? ועל 24 שלבים חדשים ומלאים במוטאציות של כל משפחת הקופים: גורילות, שימפנזים ואורנג-אוטנג? זהו פחות או יותר סיכום המשחק. אה כן, יש גם את מבחר היריות והפיצוצים הרגיל אבל זה כל כך ברור שכבר אין מה להוסיף בנושא.

Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles

Star Wars, עצם הזכרת השם הזה בקשר למשחק כלשהו כבר יוצרת סביבו עניין מצד

הלקוחות והתקשורת. לצערם של כולם, הניסיון מלמד כי כמעט כל הכותרים בשנים האחרונות שהתבססו על רישיונות חברת LucasArts לא ממש הביאו בשורה חדשה לעולם המשחקים.

Legend of Dragoon

Legend of Dragoon הינו דוגמה טובה למה שתקבלו כשחברה גדולה (Sony) רואה משחק שזוכה להצלחה עצומה ומנסה לעשות לו אמולסיה למערכת הטלוויזיה. המשחק, שפותח על ידי חטיבת משחקי המחשב של סוני, הועבר למערכת ה-Playstation כשהוא עמוס בגרפיקה וסאונד מעולים, הכל כדי להתחרות - ולנסות אף לנצח - את סדרת משחקי ה-Final Fantasy. סוני הוציאה הרבה מאוד כסף על ההרפתקה הזו וייקח עוד קצת זמן עד אשר נראה משהו אם אכן יש בכלל על מה לדבר בנוגע לתחרות.

MediEvil 2

המשחק הראשון בסדרה הוציא לעצמו שם ככותר ייחודי החותר נגד הזרם. גיבור MediEvil הינו סר Daniel Fortesque או יותר נכון שלדו של האציל, שכן דניאל שלנו כבר מזמן לא בין החיים. גם במשחק השני בסדרה זכינו ליהנות מסגנון ה-Happy Slash, מושג ששווה ללמוד, בו הכל מצטמצם פשוט לבלאגן אחד גדול של זומבים, שלדים וחלקים נלווים אליהם. צריך פשוט לקחת את השילוב המוצלח של קומדיה וחידות מוזרות מהמשחק ולעשות ממנו דוגמה לאיך בונים משחק בצורה הנכונה.

Need For Speed: Porsche Unleased

בטח שמתם לב לכך, כשמדברים על משחקי מירוצים לפלייסטיישן, אנשים בדרך כלל מזכירים את Gran Turismo כשמדובר על סימולציות, ואם דווקא הנושא היה מירוצי Arcade רוב הסיכויים שהשם שיעלה יהיה Ridge Racer. אולם איך שלא תסתכלו על זה, בעיניני מכירות הצליחה סדרת המירוצים של EA, Need For Speed, להיות הנמכרת ביותר בסוג הז'אנר המהנה הזה.

מדוע בעצם? טוב, זו אינה שאלה קשה כל כך. כותרי הסדרה תמיד מהנים מאוד למשחק ו-EA, חברה בעלת חוש ריח למה הלקוחות רוצים ואינסטינקטים שיווקים מצוינים, מצליחה בכל שנה להוסיף משהו חדש למשחק שישוב ויגרום לקהל הקונים לקנות אותו. הטריק הפעם היה לתת לשחקנים לנהוג בכל אחת ממכוניות הפורש שאי פעם נוצרה. אני אומנם יותר פריק של איטלקיות - המכוניות והבנות - אבל לא הייתי מתנגד לראות איזה פורש קאררה אצלי למטה בחנייה. ההימור היה בעצם בטוח גם בגלל העובדה שבסקרים רבים נבחרת הפורש כמכונית הפופולרית ביותר אצל חובבי הרכב.

עוד פגיעה מדויקת ל-EA.

Rollcage Stage 2

Rollcage Stage 2 הוא משחק ההמשך לאחת ההצלחות המפתיעות ביותר של השנה שעברה: Rollcage. בנוסף לכל המאפיינים שגרמו למשחק הראשון להחשב כלהיט ענק, נזכה לגרפיקה משופרת, כלי נשק חדשים וכל המהירות שאפשר לסחוט ממערכת

משחקים בת 5 שנים. ה"עלילה" ב-Rollcage עוסקת במירוצי מכוניות קטנות ומוזרות, הנוסעות במהירויות מטורפות מסביב למסלול מירוצים. היופי במכוניות הוא בכך שהן בנויות בעצם רק מגלגלים ושילדה בסיסית ביותר, מה שמאפשר להן לנסוע לפעמים הפוכות - הגג למטה והרצפה למעלה. בעקבות ההצלחה יצאה גם גרסה למחשב, שלא הצליחה להעביר בצורה טובה כל כך את הרגשת המהירות והכיף של גרסת הפלייסטיישן.

Vagrant Story

הנה משחק שעוד כמה חודשים יכול לקבל מעמד של קלאסיקה בקרב שחקני הגרעין הקשה של הפלייסטיישן ולזכות אפילו לכבוד גדול יותר מ-Final Fantasy IX ומ-Chrono Cross. כל פרט במשחק נשקל ונסרק, החל מהגרפיקה המצוינת, דרך העלילה ועד לפסקול המעולה. חברת Square, מפתחת המשחק, ידועה כאחת ממפתחות משחקי הווידאו הטובות בעולם ו-Vagrant Story יכול להיות היהלום שבכתר מבחינתה.

Alone In The Dark

צללים אפלים ועטלפים מעופפים היו רק כמה מסימני ההיכר של סדרת Alone In The Dark. שוב יצטרך אדוארד קארנבי להילחם כנגד הרשע הקדום שמבקש להשמידו. גרפיקה בסגנון גותי וסיפור מתוחכם ינסו להשכיח מאיתנו את שלושת פרקי הסדרה הקודמים שיצאו ל-PC. המשחק גם פשוט יקרא Alone In The Dark, כשלא יופיע ליד השם מספר כלשהו (4 , כפי שהיה צריך להיות) כדי שלא ליצור בלבול אצל שחקנים חדשים שלא הכירו את הסדרה המקורית.

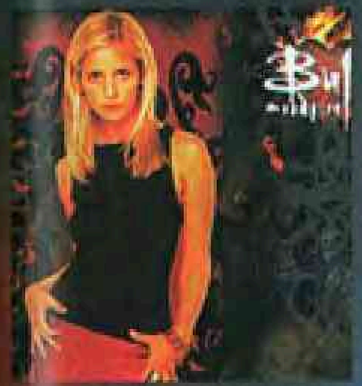
Baldurs Gate

חברת BioWare הצליחה להעביר בצורה טובה מאוד את מסורת משחקי ה-AD&D מהדפים, שרטוטי המפות, הקוסמים והמפלצות שחיו להם על השולחן בחדר יחד עם עטיפות של ביסלי ישירות אל צג המחשב.

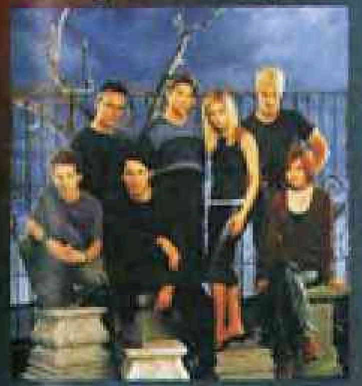
זוכרים את TSR? החברה שהתחילה את כל הבלאגן עוד במילניום הקודם? הנה משחק שהיה מתאים להם לעשות. המשיכה העיקרית של המשחק תהיה העלילה הרחבה והלא ליניארית שלו, שיחד עם עלילות המשנה ו-10,000 המסכים שבה תתפרס על גבי 3 תקליטורים.

אם אתם שייכים לזן ההולך ונעלם (לצערי) של פריקים למשחקי תפקידים, המשחק הזה ישמש בתור הזנה תוך-ורידית הכרחית בשבילכם.

Spiderman



Buffy the Vampire



Buffy the Vampire Slayer

בנות אוהבות אותה מפני שהיא מייצגת את הבת החוקה, שלא מוכנה לסבול שטויות מאף אחד ויודעת להחזיר כמו שצריך כשפוגעים בה. בנים אוהבים אותה בעיקר מפני ששרה מישל-גלר נראית טוב ולא שוכחים לה את סצינת הנשיקה מהסרט "פיתוי קטלני".

Fox Interactive שבים ומביאים לכם זומבים וערפדים למסך הטלוויזיה, רק שהפעם תהיה לכם יותר שליטה על העניינים. למרות שאין עדיין יותר מדיי פרטים על הפרויקט, הקונספט הכללי מבטיח אקשן מהיר ודיאלוגים שנונים כמו שהתרגלנו לראות מהסדרה.

Chrono Cross

הזכרתי מקודם את Chrono Cross באותו משפט ובאותה נשימה עם Final Fantasy - ויש לכך סיבה, היות והמשחק הזה קיבל ציונים גבוהים במיוחד מכל עיתוני משחקי הטלוויזיה בעולם. העיקרון העומד בבסיס המשחק הינו זהה לסדרת ה-Final Fantasy. קחו דמויות מתוסבכות, עולם מפורט ושלבו אותם עם גרפיקה וסאונד הסוחטים עד תום את הפלייסטיישן המסכנה ותקבלו משחק תפקידים שיחרוך את מצעדי המכירות. המשחק יצא לחנויות בחו"ל כבר באוגוסט ולארץ הוא צפוי להגיע בחודשים הקרובים.

Final Fantasy IX

אחרי שהראו לנו כי הם יודעים לעשות גם משחקים המזכירים סדרות טלטובלה מצוירות, חוזרים החברה ב-Square לעיצוב המקורי של דמויות המשחק - יצורים מעוותים עם ראשים גדולים ועיניים בולטות. הרצף הבלתי ייאמן כמעט של הצלחות לה זוכה חברת Square, גורם לאנשים רבים לתהות עד כמה ירחיק המעוף של מעצבי הסדרה הספציפית הזו. בכל מקרה, אם מישהו רוצה להמר על מניה בטוחה, זו הבחירה הנכונה. צפו לכותר הזה לקראת אוקטובר השנה.

Rayman 2: The Great Escape

אחרי ששיגע את כולנו ב-PC ועבר לנינטנדו 64 ולדרימקאסט, הפלא הצרפתי מגיע סוף סוף גם לפלייסטיישן.

גם אנחנו במערכת פיקפקנו בכך, שכן לא היו חדשות בנוגע למשחק הזה כבר שנים, אבל כנראה שלקראת שנת 2001, כשפלייסטיישן כבר תקבל עירוי אחרון של מגה-הרצים לשבבים שלה, יגיח לו Rayman, כולו חיוכים ושימחה על מסך הטלוויזיה שלכם.

חוץ מהשינויים המתבקשים בזוויות הצילום וברמות מסוימות, שיבטיחו את זרימתו החלקה של המשחק, נקבל פחות או יותר את אותה גרסה מוכרת מה-PC.

Soul Reaver

אם אתם מאלה שהתלוננו על הסיום הפתאומי של Legacy of Kain: Soul Reaver, אז כנראה שלא שמתם לב שהמשחק הזה הציג עיצוב אומנותי ממש, הן בתחום הגרפיקה והסאונד והן בתחום העלילה. החלק השני בסדרה ישמור על אותה רמה, אך גם יסגור את כל הקצוות הבלתי פתורים וגם ישאיר כמה לשחקנים.

אין עדיין הרבה פרטים על הכותר המסקרן הזה, אולם הוא ללא ספק יהפוך לפריט ספרייה הכרחי אצל כל מי שמחשיב עצמו שחקן משחקי טלוויזיה אמיתי ולו רק כדי לגלות מה לכל הרוחות קרה אחרי סיום המשחק הראשון.

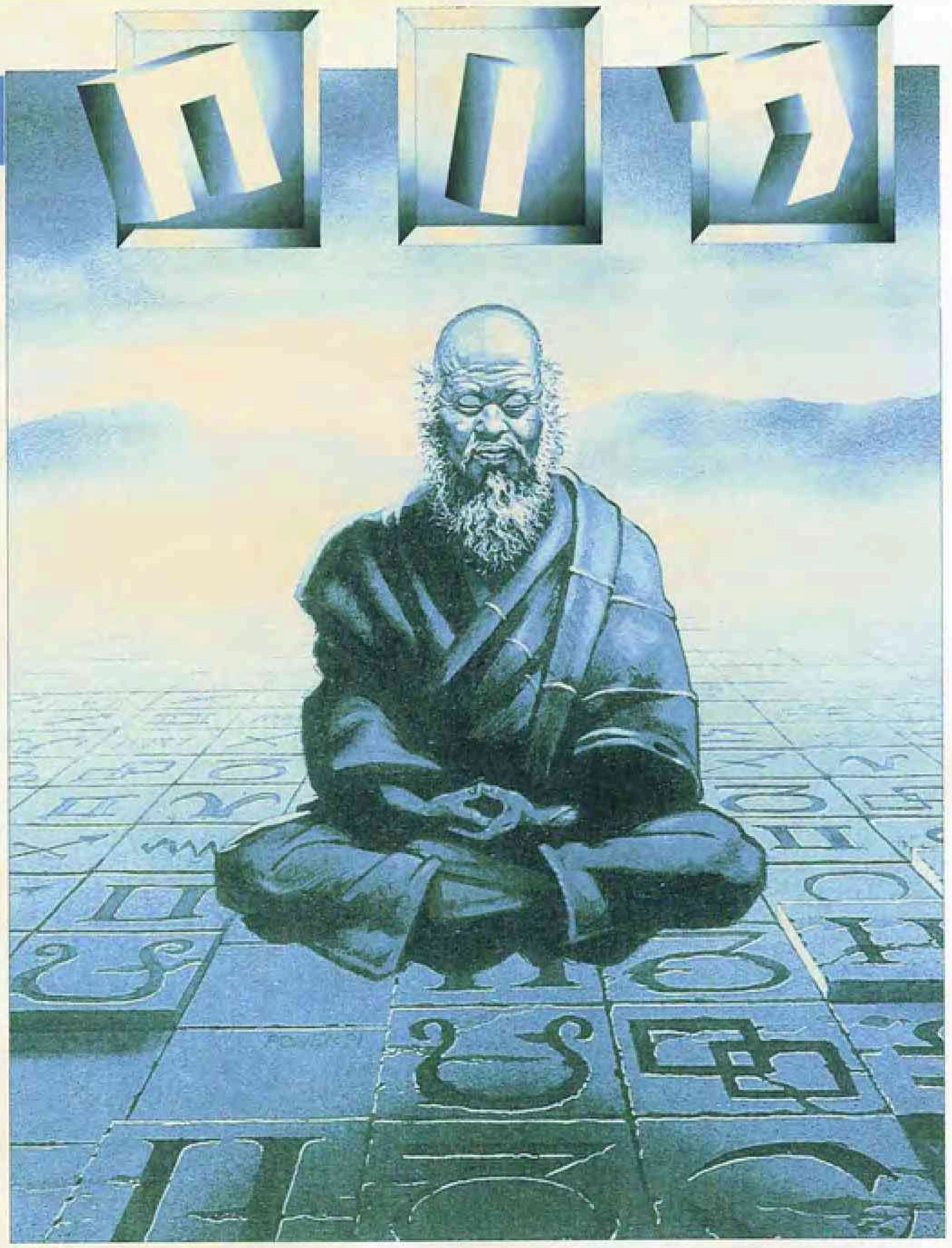
Spiderman

ספיידרמן, אחד מגיבורי העל האהובים ביותר, מגיע גם הוא למערכת הפלייסטיישן. העכביש הכחול-אדום שלנו הוא רק אחד מתריסר כותרים שמתכוונת חברת Neversoft Entertainment להוציא לשוק בשנה הקרובה.

המשחק Spiderman מצליח לתפוס בצורה טובה ביותר את האישיות המודחקת של פיטר פרקר וזה יחד עם האפשרות להפיל את אויביך לתוך קורי עכביש ענקים יכול בהחלט לספק את ההתרגשות של הקיץ הקרוב.

Vanising Point

Vanising Point הוא אולי אחד ממשחקי המירוצים האחרונים שייצאו למערכת הפלייסטיישן. חברת Acclaim השיגה את זכויות שיווק המשחק מחברה בשם Clockwork Games וניתן להבין מה הניע אותם להשקיע בכותר. על חישובי הפיזיקה בלבד, עבדו שלושה דוקטורים לפיזיקה בשמך 18 חודשים, שזה פחות או יותר הזמן הלוקח לתכנן משחק שלם! מידת הפירוט לא מסתיימת רק ברמות הגרביטציה והתאוצה, אלא ממשיכה גם לסוגי המכוניות המופיעות במשחק על פי המפרט האמיתי שלהן.



למכירה

★ למכירה המשחקים הבאים:
TOY STORY 2, COMMANDOS
METAL 2, MDK, SIM CITY 3000
SIN, NEVERHOOD, TWISTED
,HEART OF DARKNESS
T,HE HOUSE OF THE DEAD
,TOMB RAIDER4
,NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED 5, פיפוש,
PRO DJ, RAVEE EJAY
3D MOVIE MAKER, ,KAIS OWER
כל אחת מהן ב - 30 ש"ח בלבד,
KLIK & PLAY. אלירן חייק,
.03-9024827

★ למכירה: כל מיני חלקי מחשב חדשים כמו: מודמים, זיכרונות, מעבדים, לוחות אם במחירים מפתיעים וכן משחקי מחשב חדשים ב- 25 ש"ח ליחידה. אמיר, 054-381588.

★ למכירה/החלפה המשחקים הבאים:
,INDIANA JONES ,TOY STORY 2
,GRAND TORING ,RE-VOLT
BIO FREAKS ,DETHKARZ ,GTA 2
,TWISTED METAL 2
,VIRTUAL POOL 2
,TIBERIAN SUN
,BLOOD II ,FALCON 4.0
,NINTENDO 64 ,MOTOCROSS 2
,DELTA FORCE 2
,PLAN CRAZY, DRIVER
,AGE OF EMPAIRES II
,TRIKSTYLE

★ SWAT III וכן את הסרטים למחשב: סאות' פארק, המפקח גדג'ט ועוד סרטונים מצחיקים והכל במחירים נוחים. קובי, 07-6330063.

★ למכירה/החלפה המשחקים הבאים:
, MIGHT AND MAGIC 6
,BALDARS GATE
+ HALF LIFE, DIABLO
STARWARS, G.T.A
HIDDEN AND DENGEROUS,
, TAICOON 2, DEADLOCK 2,
TRANSPORT
MAIGHT AND MAGIC 7
DIABLO HELLFIRE, וכן את הסרטים הבאים על גבי תקליטור: מאטריקס, אימת הפנטום, פרקים מהסדרה סאות' פארק, אוסטין פאוארס, אוקטובר סקיי, אמריקן פאי, טרזן ועוד. עומר, 06-67532495 או אדם, 06-6709477.

★ למכירה משחקים מקוריים (חלקם עם קופסה חלקם בלי):
,MONTEZUMAZ
,AGAZY OF KAIN SOUL NEAVER
,FA 18 KOREA
,BRUTAL FIFA 2000
,EXTREAM ASSALT
,VANGERS ONE FOR THE ROAD
SWAT POLICE QUEST, UNREAL
,EVIDENCE, PAX COREUS
,STREETS OF SIMCITY
,TOMB RAIDER I
,TREASPASSEN, BLOOD II
RETURN, גברים בשחור ופיפוש.
ערן, 03-6344883.

★ למכירה מאיץ גרפי ATI 4MB. דניאל, 02-9919299.

★ למכירה המשחקים הבאים על גבי תקליטור: כוחות האופל, הנסיך הפרסי 1 + 2, אופנועי הרעם, קפטן הוק, נקמת הצעצוע, שרלוק הולמס, מירוצי מכוניות, מתקפות אויר, מייקל ג'ורדן, SUPER STARDUST,
,STARBALL ,SHADOWS CRAIN
AMERICAN LASTER GAME
,SPACE PIRATES
,CRIME PATROL
,STREET RACER
,RED GHOST, DUNE 2
,GOLDEN GATE, SHOGO
,TACTICAL OPERATIONS
BOUNTY HUNTER ,FIST FIGHT
,NO MERCY ,MILENIA ,HELL
,THE RIDDLE, SYSTEM SHOCK
,BLUE FORCE, ASSASIN
כל אחד ב - 15 ש"ח ואת המשחקים: משחקליק, נינטנדו 2000, טוש טוש, אנגלית מסביב לעולם, ואנגלית בקלי קלות. אילן, לא בשבת 03-9040172.

מעוניינים

★ מעוניין במשחק BRAIN DEAD 13. ניב, 03-9307281.

★ מעוניין לקנות את המשחקים הבאים:
,LITTLE BIG ADVANTURE
.PRIVATEER 1 ,PRIVATEER 2
ליאור, 050-909475.

★ מעוניין בתוכנות: משחקליק,
SHAK, RESIDENT EVIL 3
,SOUTH PARK
,THE GAMES FACTORY
CNC, THE SIMS וכן את סרט המחשב: סאות' פארק. אלירן, 03-9024832.

★ מעוניין לקנות/להחליף את המשחק STARCRAFT BROOD (חבילת המשחק). אבי, 09-8628288.

★ מעוניין להשיג את המשחקים הבאים: GTA 2, RE
,KING QUEST 8 INTERSTATE 82
,SOULBRINGER
,KILLING TIME
,RESIDIENT EVIL 2
,ROGUE SQUADRON 3D
,STAR WARS
,PACKMAN 3D, SOUL FIGHTER
,COOL BOARDERS 4
,VOLT, MESSIAH, KINGPIN
FIGHTING UNLIMITED, HALO
,PLANE CRAZY
,HEART OF DARKNESS
,SWAT 3 ,MORTYR
,LIENS VS PREDATOR
,RAINBOW SIX, DELTA FORCE
,EXPENDIBLE, CROC 2
,FELONY PURSIT, DANGEROUS
,THE DEVIL INSIDE
,SPIDERMAN 3D
,URBAN CAOS
,HYPE, TONIC TROBLE
MIDTOWN MADNESS
,TRICK STAYLE
,OUTCAST ,DRIVER
,HALF LIFE
,NEED FOR SPEED 4
,SNOWBOARDING ,SUPREME
.HIDDEN ,GALLEON ,QUAKE 3
שמוליק, 03-5321123 או 055-800802 (לא בשבת)

★ מעוניין במשחק: DISCWORLD 2 עדיף מקורי. לירן, 03-5754960.

★ מעוניין להשיג את המשחקים הבאים: ,ONI ,CONCER
,PRO BODY BORDING
,MIKE STWARTS
,TOMB RAIDER 4
,DEER HANTER 2
,DUKE NUKEM, TEKEEN
COMMAND ,TIBIRIAN SUN וכן פאצ'ים ותרגרים למשחק SIMS. אלון, 03-5340781.

★ מעוניין להשיג את המשחק: THIEF THE DARK PROJECT מקורי !!! במחיר נוח. אדיר, 03-6832902

★ מעוניין ב-3DO באריזתו המקורית ובמצב טוב. אשר, 054-624057 או 03-7526046.

★ מעוניין במשחק BRAIN DEAD 13. ניב, 03-9307081.

★ מעוניין לקנות את המשחקים:
,PRIVATEER 1 ,LITTLE BIG
.ADVANTURE 2 ,PRIVATEER 2
ליאור, 050-909475

★ מעוניין לקנות/להחליף את המשחק STARCRAFT BROOD (חבלת המשך). אבי, 09-8628288.

★ מעוניין לקנות 64 MB RAM במחיר של עד 200 ש"ח ובנוסף את המשחק NOX במחיר של עד 110 ש"ח. יגאל, 02-6540552.

משחקי תפקידים

★ שחקן AD&D או D&D מעוניין להצטרף לקבוצה מאורגנת באזור רחובות/מזכרת בתיה. שני קינן, 08-9349338.

★ מעוניין להקים קבוצת D&D (דרקונים ומבוכים) בכרמיאל לבני 11 מיועד לשחקנים לא מנוסים. ניר, 04-9881986.

מאת: ליאור אהרוני

DIV GAMES STUDIO
חלום שהפך למציאות

מפיץ: Hammer Technologies

הפעם אנחנו לא פותחים את המדור במשחק חדש אלא בתוכנה מיוחדת, שנקראת DIVGames Studio. DIV תאפשר לכם ליצור משחקים בעצמכם באופן פשוט, קל, מרתק וחינוכי, כאשר בערכת התוכנה תמצאו חוברת הדרכה ו-16 משחקים מוגנים בקידוד

למשתמש. עוד נציין שהמשחקים בתוכנה כוללים את מיטב התחומים, ותוך מספר דקות

תוכלו לתכנן משחקי RPG, Retro, RTS ועוד. ולמי ש-DIV נשמע כמו פנטסיה, ישנה אפשרות להתרשם מדוגמאות המוצגות באתר האינטרנט של החברה, www.div-arena.com.

POOL OF RADIANCE II: RUINS OF MYTH DRANOR
זכרו את השם!

מפיץ: Mattel

אם שם המשחק Pool Of Radiance מוכר לכם, סימן שאתם קשישים, נאמנים אמיתיים לז'אנר או בעלי טעם מוזר במיוחד. בכל אופן Pool Of Radiance יצא לחנויות ב-1988, והיה משחק המחשב הראשון שהתבסס על

חוקי ה-AD&D של חברת TSR. עכשיו, 12 שנים מאוחר יותר, מתרענן ז'אנר משחק התפקידים D&D (במיוחד בעקבות System Shock 2 ו-Baldur's Gate)

וב-Ruins Of Myth Dranor אתם נדרשים להגן על קבוצות וגזעים חדשים, כאשר הדמויות יכולות להתקדם עד ל-16 שלבים בעזרת כשפים, תחת איום מתמיד של מפלצות ויצורים איומים אחרים. עוד נוסיף, שמדובר באנימציה תלת ממדית מהממת ואפקטים חזותיים ברמה גרפית גבוהה ביותר, אולם כדי ליהנות מהמשחק נצטרך להמתין בסבלנות עד לחורף 2000.

STARTOPIA
שיגעון בחלל

מפיץ: Eidos Interactive

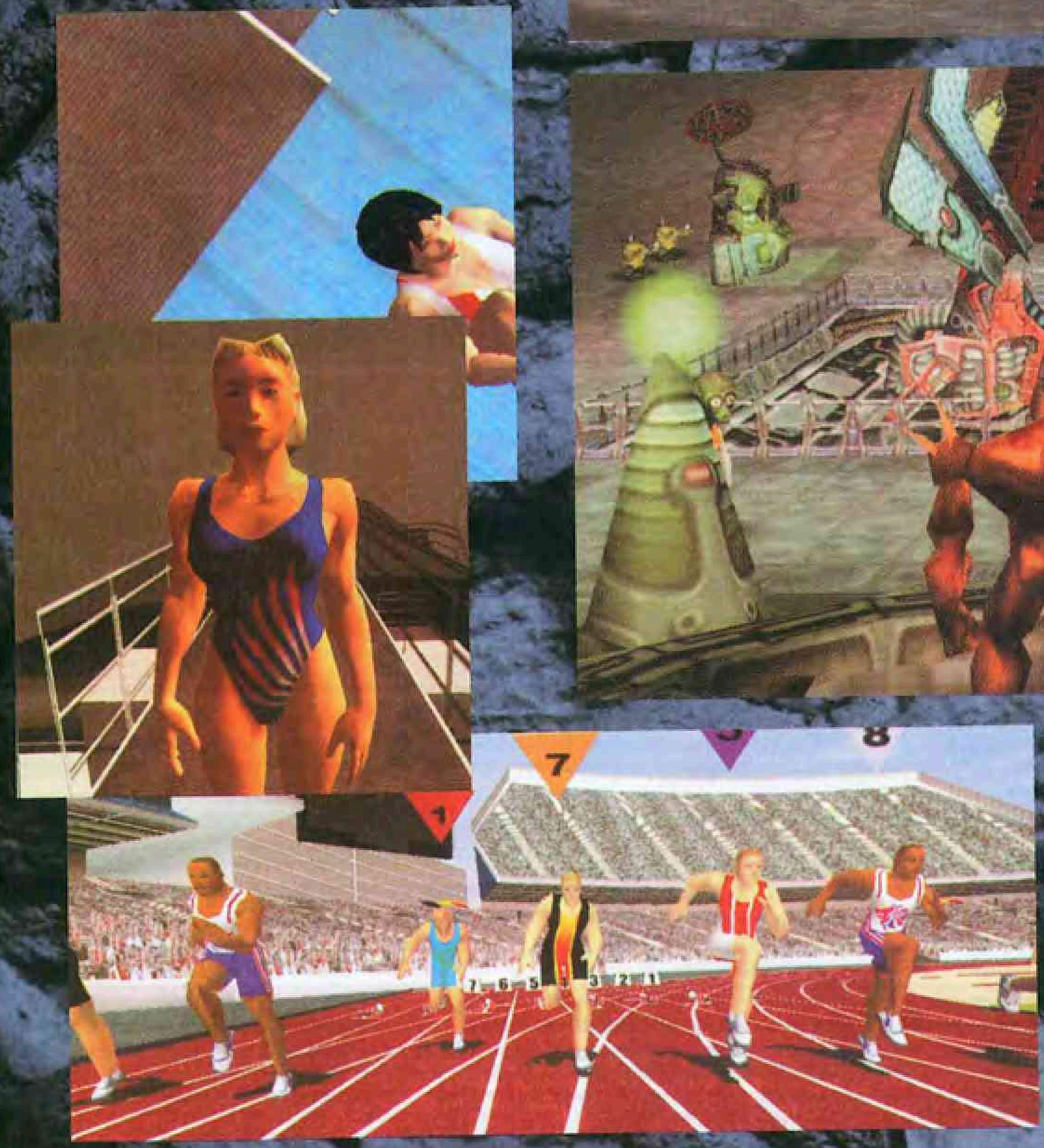
Startopia הוא משחק עם רעיון קצת משונה, שמזכיר את Theme Park ואת Theme Hospital, כאשר תפקידכם לבנות, לנהל ולהתפשט על פני גזרת בתחנת חלל, המתאכלסת במגוון חיזרים, כשעולמו של כל סוג יצור מפורט להפליא! לחייזרים יש צורך לאכול, לבלות, הם מתאהבים ואפילו מבקרים בנוחיות, וככל שתדאגו טוב יותר לאושרם של התושבים המוזרים, כך תקבלו אנרגיה רבה יותר ותעלו בשלבי המשחק. יש לציין שחלק מהתפקיד שלכם במשחק יכלול גם הפגנת

כשרונות דיפלומטיים ומסחריים, כך שממש אין בו רגע אחד של שיעמום והוא אפילו חינוכי!

SYDNEY 2000
מדליה וירטואלית

מפיץ: Eidos

Sydney 2000 הוא המשחק המושלם לכל מי שלא מסתפק בצפייה סתמית בתחרויות האולימפיארה בטלוויזיה, ושאין באפשרותו לנסוע לחודש חופש באוסטרליה (כמו כתבי מערכת WIZ). Sydney 2000 מציג שלוש אפשרויות משחק, והאפשרות האולימפית היא המרשימה מכולן ומציעה לשחקן 12 ספורטאים שמתמחים בנושאים שונים, כאשר לפני התחרויות (נציין שתוכלו להתחרות בעד 8 יריבים במשחק רב משתתפים) תצטרכו לקחת חלק באימונים. בנוסף, תשומת הלב לפרטים היא אדירה מבחינת מבנה גוף הספורטאים המשתנה לפי ענפי הספורט, שמירה על נתונים מדויקים לגבי המדינות המשתתפות, הסמלים והצבעים הלאומיים של בגדי המשתתפים והמיקומים הגיאוגרפיים הנכונים של התחרויות באוסטרליה.



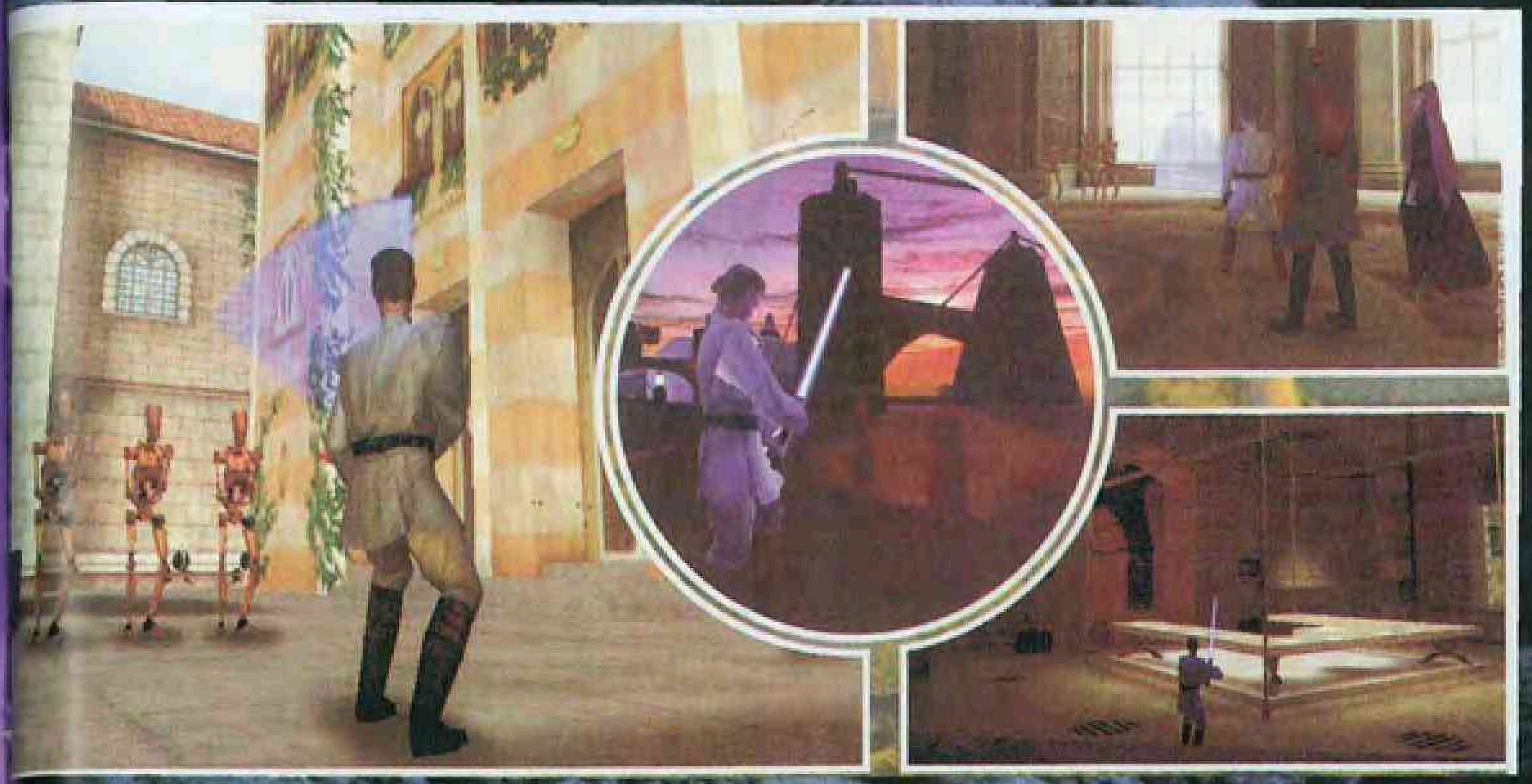
☺

STAR WARS: EPISODE I - OBI WAN

טוב מתמיד

מפיץ: **Activision**

אתם בטח מתפלאים שיצא כל כך מהר עוד משחק בסדרת Star Wars ודי ספקניים לגבי החידושים ש-Obi Wan יציע, וכדי להרגיע נציין, שכל מי שהציץ בקטעי משחק התרשם שמדובר באחד המשחקים הגדולים. Obi Wan מבוסס, כצפוי, על אירועים מתוך הסרט Star Wars האחרון, ובמשחק Obi Wan יעקוב אחרי האופן שבו תדריכו ותכשירו את תלמיד Padawan עד שיגיע לתואר הנכסף - אביר ג'די. כמו כן, בהתאם למשחק RPG, השחקן יידרש להשתמש בכוחות על ובטקטיקות קרב, שאם תצליחו לגלות ולהשתמש בהם נכון, איכות המשחק תשתפר מקצה לקצה. עוד נוסף שב-Obi Wan תהיה אפשרות למשחקים רבי משתתפים וניתן יהיה לבחור ולשחק מתוך מגוון דמויות מוכרות.



☺

MAFIA

החוק בידיים שלכם

מפיץ: **Take 2 Interactive**

המשחק Mafia הוא הפרויקט האחרון של צוות Hidden Dangerous, וזה כבר אומר הרבה... Mafia לוקח אותנו אחורה בזמן לעיר דמיונית בארצות הברית, שבה מתחולל מאבק קשה בין שתי משפחות מאפיה גדולות. העיצוב הגרפי של העיר מפורט מאוד, מבוסס על תמונות מאותה תקופה והולכי רגל וכלי רכב בתנועה נותנים תחושה של אווירה חיה ומציאותית. נציין, שאת המשימות שלכם במשחק תקבלו מהדון, והן יכללו, בין היתר, מרדפי מכוניות, התנקשויות, קרבות יריות ופיצוחי כספות. לסיכום, מדובר במשחק מותח ויפה, אבל בקשר לתרומה החינוכית שלו יש הרבה ספקות.

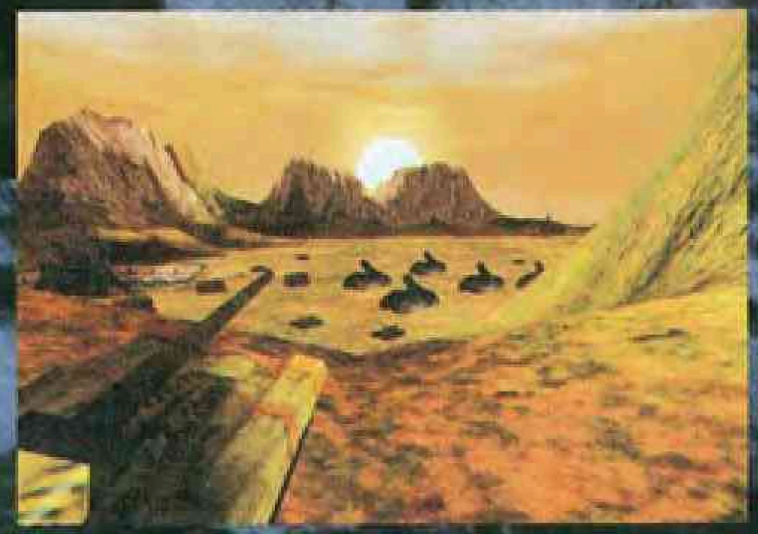
☺

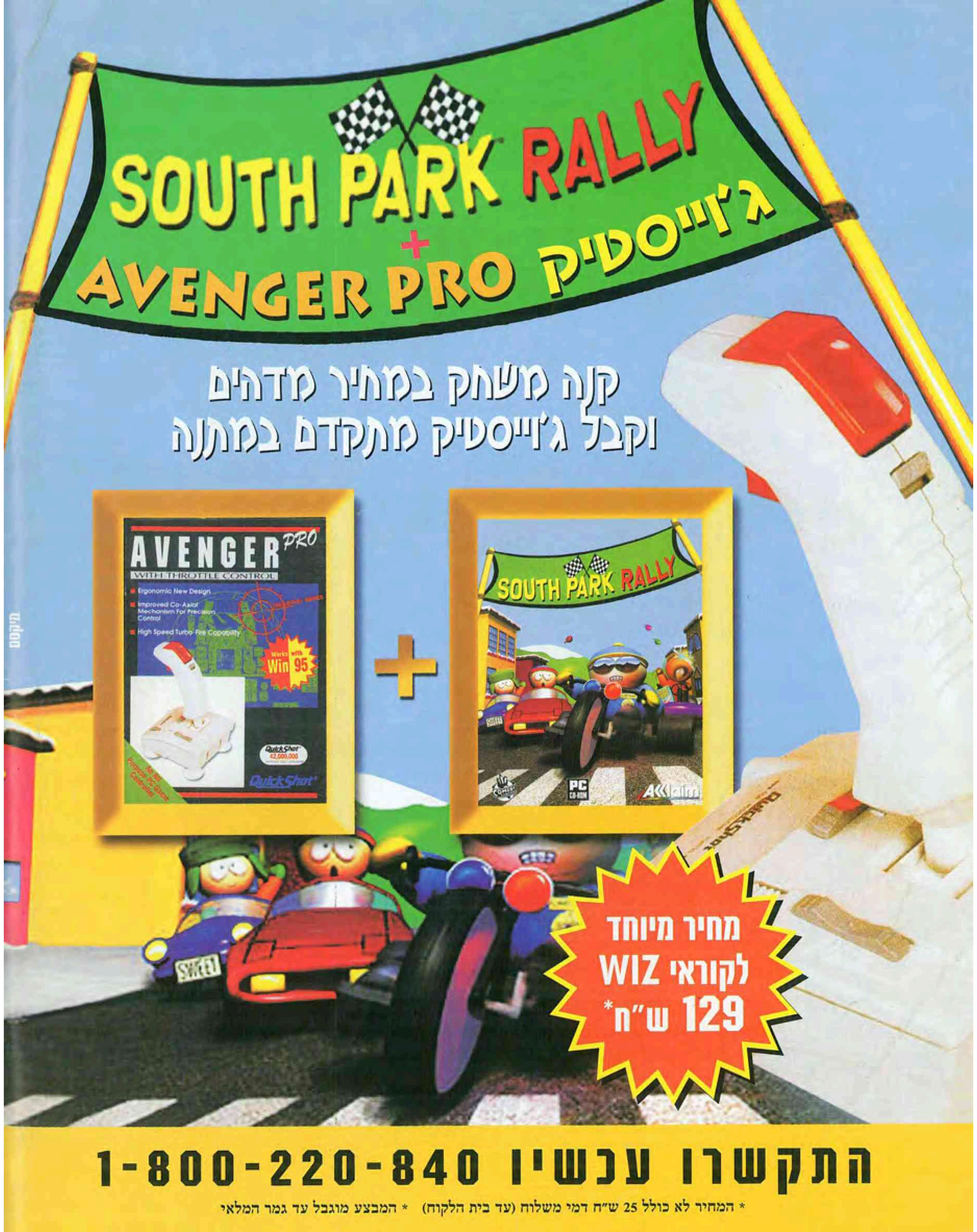
BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

לא משהו

מפיץ: **Blue Byte**

המשחק Andosia War משלב אסטרטגיה ב"זמן אמת" יחד עם קרבות תלת ממדים אמיתיים, כאשר תוך כדי משחק תנדדו בין קרב אחד לקרב אחר על פני כוכב לכת רחוק. כמו כן, המשחק מקושט באפקטים סביבתיים מדהימים עם מחזוריות של יום-לילה, מזג אוויר ופגעי אקלים שעלולים לשנות את כל מהלך הקרב. רק נוסיף, שבמשחק ישנה אפשרות לבחור מבין 20 משימות ומשחק רב משתתפים, אולם אל תצפו למצוא במשחק הפתעות חידושים של ממש.





SOUTH PARK RALLY
+ AVENGER PRO ג'ויסטיק
קנה משחק במחיר מדהים
וקבל ג'ויסטיק מתקדם במתנה
AVENGER PRO
WITH THROTTLE CONTROL
Ergonomic New Design
Improved Co-Axial Mechanism For Precision Control
High Speed Turbo Fire Capability
Works with Win 95
QuickShot
SOUTH PARK RALLY
PC CD-ROM
Acclaim
מחיר מיוחד
לקוראי WIZ
129 ש"ח*
התקשרו עכשיו 1-800-220-840
* המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח (עד בית הלקוח) * המבצע מוגבל עד גמר המלאי